DESCENT[3]™

LA SAGA CONTINUA...

Interplay™

AVVISI PER LA SALUTE

- Evita di giocare quando sei affaticato. Riposati dopo ogni ora di gioco.
- Siediti a distanza sufficiente dallo schermo.
- Gioca in ambienti ben illuminati.
- Diminuisci la luminosità dello schermo per ridurre il contrasto.
- Utilizza uno schermo piccolo.

Seguendo questi consigli potrai divertirti di più e giocare meglio.

TABLE OF CONTENTS

NOZIONI FONDAMENTALI

1. Avvia Windows® 95, 98 o NT.
2. Inserisci il disco 1 di Descent™ 3 nell'unità CD ROM.
3. Quando il programma di configurazione è avviato, segui le istruzioni sullo schermo. Se il programma non si avvia automaticamente, puoi farlo avviare facendo due volte clic sull'icona 'Risorse del computer'. Posizionati e fai due volte clic sull'unità CD ROM e poi sul file Descent3AutoRun.exe nel disco 1.
4. Dopo aver installato il gioco, puoi avviarlo dal pulsante Avvio Windows, menu Programmi.
5. La prima cosa che vedrai è il sistema di lancio. Da qui si può avviare il programma di configurazione, che deve essere eseguito prima di poter giocare.
6. Fai clic sul pulsante di configurazione nel sistema di lancio. Qui potrai verificare se versione di Direct X è giusta, scegliere un dispositivo di rendering e uno di suono, selezionare e calibrare il joystick, fissare il livello dei dettagli predefinito ed altre impostazioni. È obbligatorio selezionare un dispositivo di rendering prima di iniziare la partita.
7. Ora fai clic su Gioca dal sistema di lancio e potrai creare un pilota.
8. Creazione di un pilota: Questa sarà la prima opzione che ti si presenta all'inizio del gioco. Inserisci semplicemente il nome del tuo pilota e fai clic sul pulsante OK.
9. Puoi quindi configurare le caratteristiche del pilota, oppure sceglierle da una configurazione predefinita.
10. Per iniziare una partita, fai clic su "Nuova partita" nel menu principale.
11. Missione di addestramento: ti insegnerà le basi per controllare la nave e per il combattimento ravvicinato in Descent 3. Puoi portare a termine la missione di addestramento oppure saltarla premendo il tasto ESC.
12. Una volta terminata la missione di addestramento, passerai direttamente al briefing per il livello 1. È possibile passare da una pagina all'altra facendo clic sulle frecce nell'angolo in basso a destra. Terminata la lettura, scegli il pulsante Potenza in basso a destra dello schermo.
13. Per pilotare la nave, devi solo conoscere gli elementi fondamentali. Consulta la sezione successiva per i comandi di base.

COMANDI DI BASE

Ecco un elenco dei comandi di base predefiniti per pilotare la nave. È possibile reimpostarne alcuni nel menu delle opzioni per la configurazione.

F1	- Premi il tasto F1 per visualizzare la schermata della Guida
A	- Accelerare
Z	- Invertire
S	- Postbruciatori
Sinistra ←	- Vira a sinistra
Destra →	- Vira a destra
Su ↓	- Inclina in basso
Giù ↑	- Inclina in alto
ALT	- Ti consente di mitragliare/sorvolare in combinazione con le frecce
CTRL	- Fuoco principale
Barra spaziatrice	- Fire Secondary
H	- Fanali
Tab	- Automappa
E	- Inclina a destra
Q	- Inclina a sinistra
Tast. num.3	- Scivolata a destra
Tast. num.1	- Scivolata a sinistra
Tast. num.-	- Scivolata in alto
Tast. num.+	- Scivolata in basso
F4	- Richiama il Robot-Guida
Maiusc + Tab	- Visualizza gli obiettivi della missione

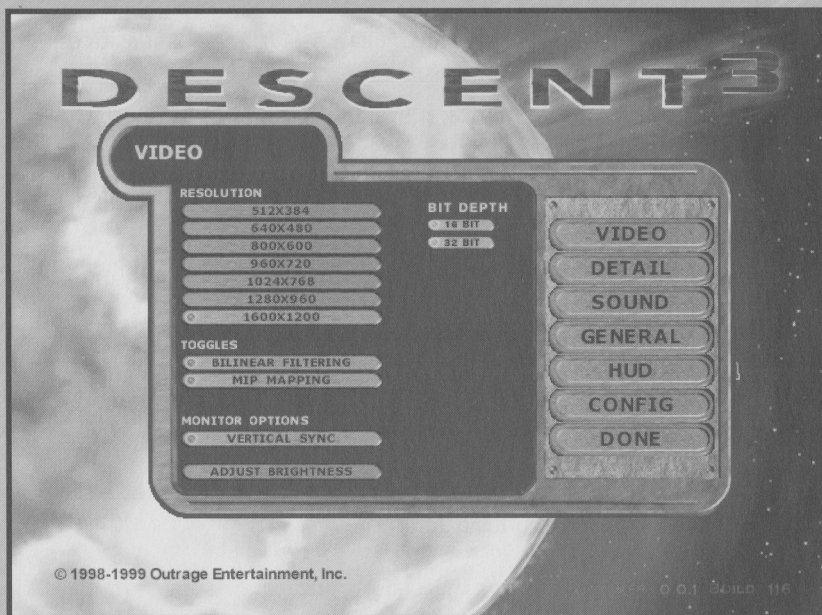
Questo è sufficiente per iniziare. Il resto del manuale e le schede di riferimento potranno esserti utili per qualsiasi altra informazione.

IL MENU PRINCIPALE

Nuova partita	Inizia una nuova partita con un singolo giocatore oppure ricomincia il gioco da un livello raggiunto precedentemente.
Carica partita	Ricomincia una partita salvata in precedenza. Le partite salvate vengono archiviate (nel file del pilota), quindi accertati di selezionare il file corretto.
Visualizza demo	Mostra un file di demo registrato utilizzando il tasto F5.
Opzioni	Modifica le diverse opzioni in Descent 3 (vedi menu Opzioni).
Piloti	Modifica il file pilota attuale o ne crea uno nuovo. Tutte le configurazioni di comando e le partite salvate vengono archiviate nel file del pilota.
Multigiocatore	Per unirsi o far partire una partita multigiocatore di Descent 3 utilizzando un modem, un cavo seriale, una connessione LAN o Internet. Consulta la sezione Multigiocatore a pag. 37.
Titoli	Passa in rassegna gli sviluppatori di Descent 3.
Esci	Ritorna al sistema operativo.

MENU OPZIONI (Dopo aver scelto 'Opzioni' dal menu principale)

Video	Modifica le opzioni del video, quali risoluzione, luminosità ecc..
Dettagli	Regola la qualità grafica, il livello di dettaglio e la velocità.
Suono	Regola il volume del suono e della musica ed altre impostazioni.
Generale	Regola la luminosità, la risoluzione ed altre impostazioni di grafica.
HUD	Personalizza la schermata sul Collimatore del pilota.
Config	Configura la tastiera, il joystick e/o il mouse, come pure l'impostazione della priorità delle armi.
Fatto	Ritorna al menu principale.

MENU VIDEO

Risoluzione Permette di passare ad una risoluzione 512x384, 640x480, 800x600, 960x720, 1024x768, 1280x960 e 1600x1200.

Bilineare Se attivata, produce un'opzione grafica di omogeneità, filtrata dalla scheda video 3D. La mancata attivazione comporta una frequenza di fotogrammi più rapida, ma una trama meno omogenea.

Mappatura MIP L'attivazione di questa opzione migliorerà l'aspetto della trama da lontano e ridurrà qualsiasi effetto di ondeggiamento o sfarfallamento visibile altrimenti. Tuttavia, la Mappatura MIP occuperà memoria nella RAM del sistema e nella RAM della trama della scheda video 3D; ciò può provocare un rallentamento nella velocità di movimento.

VSYNC Attivo Se disattivato, presenta i quadri quanto più velocemente possibile, cosa che può provocare spezzettature o sfarfallii nel monitor. Lascialo disattivato per prestazioni migliori. Nel caso compaiano questi effetti sullo schermo, prova ad attivarlo e verifica se il quadro migliora.

Regola Imposta il livello di luminosità utilizzando i comandi luminosità/gamma della scheda video 3D

Profondità bit Migliora la risoluzione del colore dello schermo ed aiuta ad eliminare gli effetti righe -dithering della nebbia e dell'illuminazione (disponibile solo in Direct 3D).

IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO DEI DETTAGLI

Questo menu permette di configurare diversi effetti grafici. Se Descent 3 sul tuo sistema funziona troppo lentamente, prova a disattivare alcuni di questi effetti per consentire un gioco più veloce.

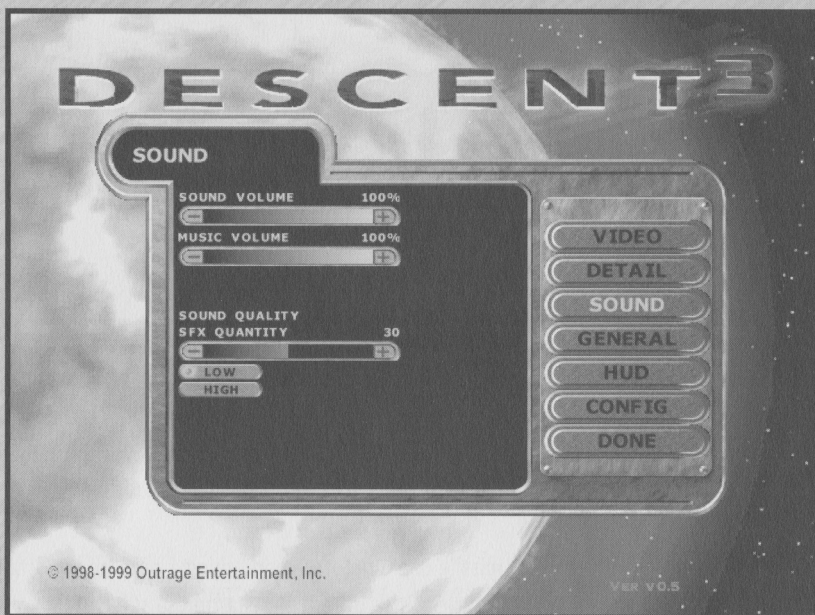
Livello dei dettagli Questa è la prima cosa da verificare. Fai clic su "Minimo", "Medio", "Alto" o "Altissimo" per impostare automaticamente tutte le altre voci di questo menu. Per avere un movimento più rapido, seleziona un'impostazione più bassa, continua a giocare e verifica se ti piace. Se sei un tecnico avventuroso, puoi configurare le opzioni una per una secondo l'elenco che segue.

Dettagli del terreno	Controlla la quantità di terreno che "schizza" nelle aree esterne. Impostazioni dei dettagli minori possono incrementare la velocità di movimento, ma aumenterà anche la quantità visibile di terreno che "schizza".
Profondità della prospettiva	Controlla la distanza fino a cui puoi vedere quando compare il terreno esterno. Quanto più elevata sarà la profondità della prospettiva, tanto più lontano potrai vedere, ma la velocità di movimento risulterà minore.
Complessità dell'obiettivo	Controlla il livello dei dettagli dei bonus e dei modelli di robot. Se lo imposti al minimo, i bonus e i robot appariranno meno dettagliati in lontananza, mentre migliorerà la velocità di movimento.
Mappatura speculare	Attiva o disattiva l'effetto di illuminazione speculare che influenza la lucentezza dei muri e degli oggetti quando riflettono la luce. La disattivazione di questo effetto può migliorare la velocità.
Fanale Veloce	Quando utilizzi il Fanale, il "Fanale Veloce" impiega molto meno tempo di CPU, ma offre un fanale meno preciso strutturalmente. La disattivazione di questa opzione ti mette a disposizione un fanale più ampio che non arriva troppo lontano ed è più lento nei calcoli.
Superfici riflesse	Attiva o disattiva le superfici riflesse nella partita. Se attivo, ti permette di vedere i riflessi sulle superfici.
Illuminazione dinamica	Attiva o disattiva l'illuminazione dinamica prodotta da giocatori, robot e armi. La disattivazione di questa opzione offre buone possibilità di migliorare la velocità, ma può ridurre l'intensità della luce nel livello.
Nebbia	Attiva e disattiva la nebbia.
Corone luminose	Attiva e disattiva le corone visibili intorno alle luci. Se non ti piacciono, puoi eliminarle con questa opzione.
Trame procedurali	Permette di osservare trame procedurali animate. Se disattivata, queste superfici non si animeranno, ma potresti avere una migliore velocità di movimento.

Aloni bonus Attiva e disattiva gli aloni di luce intorno ai bonus. Se non ti piacciono, puoi eliminarli con questa opzione.

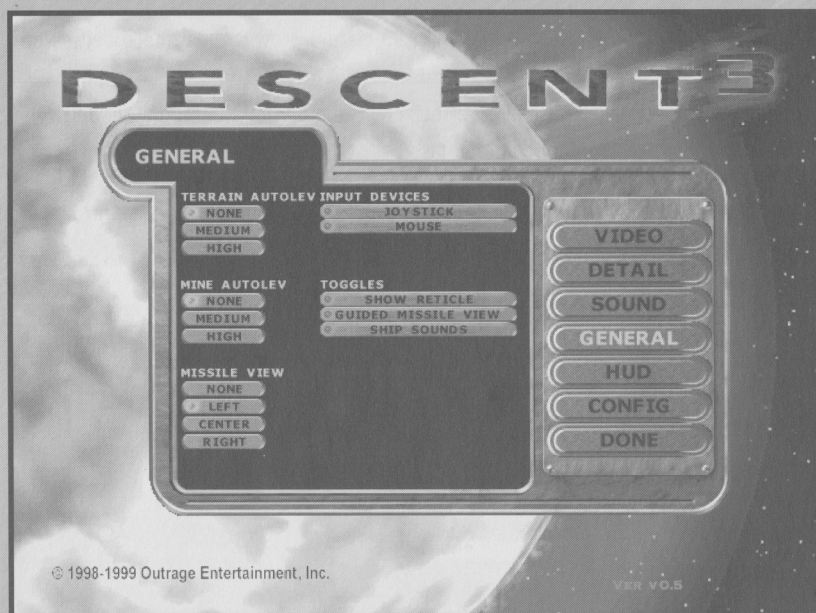
Segni di bruciatura Attiva e disattiva i segni di bruciatura provocati dal fuoco delle armi.

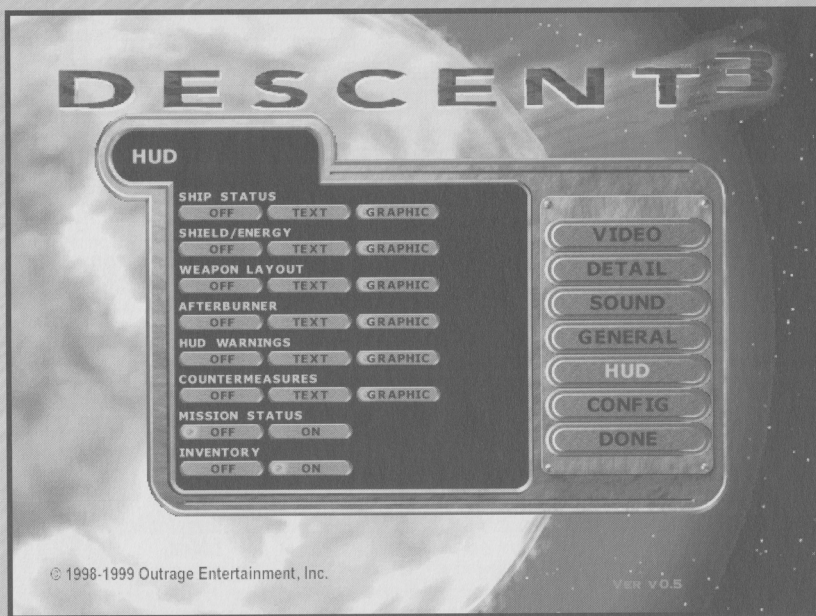
Effetti delle armi Attiva e disattiva gli effetti creati dalle armi, quali gli aloni delle esplosioni e i colpi dei laser.

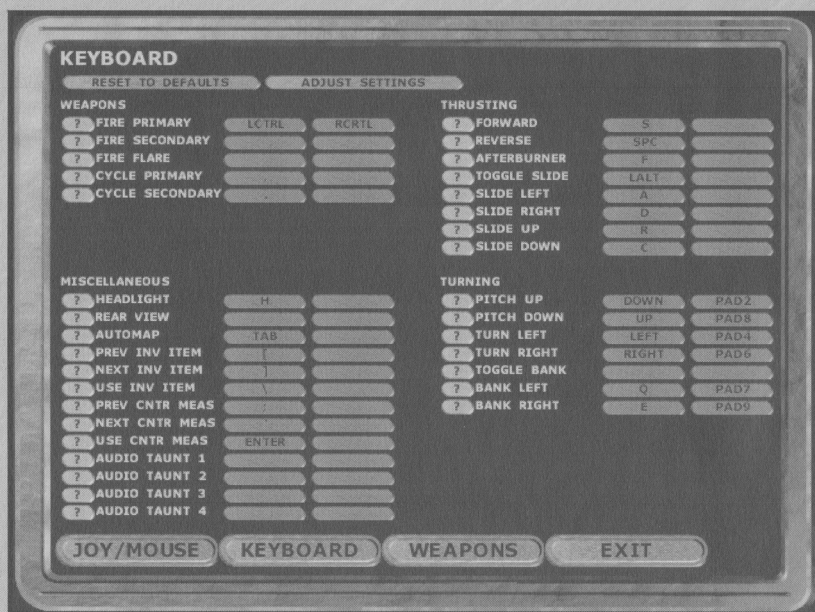
MENU DEL SUONO

Volume del suono Imposta il volume di tutti i suoni nel gioco.

Volume della musica Imposta il volume di tutte le musiche nel gioco.

Qualità del Suono Se impostato su "Minimo", utilizza suoni ad 8 bit che risultano più veloci da elaborare. Se invece è impostato su "Alto" utilizza suoni a 16 bit, suoni certamente migliori ma che richiedono più tempo di elaborazione. Nel dubbio, imposta l'opzione su "Normale".

MENU DELLE IMPOSTAZIONI GENERALI

Terreno	Imposta il grado di livellamento automatico della nave mentre voli all'aperto.
Livellamento automatico	Mine Imposta il grado di livellamento automatico della nave quando voli tra le mine.
Visualizza missile	Quando lanci un missile con una fotocamera, questa opzione imposta la posizione (Nessuna, Sinistra o Destra) della ripresa sull'HUD.
Mouse	Se attivato, il mouse funziona come un dispositivo di comando. Se disattivato, i movimenti e i tasti del mouse non funzioneranno.
Joystick	Se attivato, il joystick (o un'altra unità di controllo del gioco) è attivato. Se disattivato, il joystick e i suoi tasti non funzioneranno.
Mostra reticolo	Consente di giocare con o senza un reticolo di puntamento.
Missile teleguidato	Sposta la ripresa al missile teleguidato quando viene lanciato.

MENU DI PERSONALIZZAZIONE DELL'HUD

Questo menu consente di personalizzare la configurazione del tuo HUD ("Heads-Up Display" - "Collimatore del pilota"). Puoi impostare ciascuna opzione su "Grafica" (predefinita), "Testo" o "Nessuno" per non visualizzare affatto. Se ritieni che ci siano troppi oggetti sull'HUD, cerca di impostare tutte queste voci a "Testo".

MENU DI CONFIGURAZIONE

I menu Personalizzazione della tastiera e Personalizzazione del joystick e del mouse sono di fatto identici. Utilizza questi menu per modificare i tasti, i pulsanti del joystick e quelli del mouse. Per personalizzarli seleziona il menu corretto, fai clic su una della caselle alla destra della funzione che desideri personalizzare e quindi premi il tasto o il pulsante che hai scelto per svolgere quella funzione. Se vuoi che due tasti diversi abbiano la stessa funzione, imposta le due caselle con i due tasti che preferisci. Ad esempio, se vuoi che siano (W) ed (E) ad attivare il postbruciatore, imposta le due caselle accanto a "Postbruciatore" su (W) ed (E).

Per disattivare i tasti per un'azione, fai clic su (?) accanto all'azione stessa e scegli "disattiva".

Per reimpostare tutti i tasti ai valori predefiniti, fai clic su "Ripristina ai valori predefiniti".

Le linguette della tastiera, del joystick e delle armi sullo schermo in basso consentono di passare direttamente ai menu di configurazione automatica della tastiera, del joystick e delle armi. Al termine, fai clic su Esci.

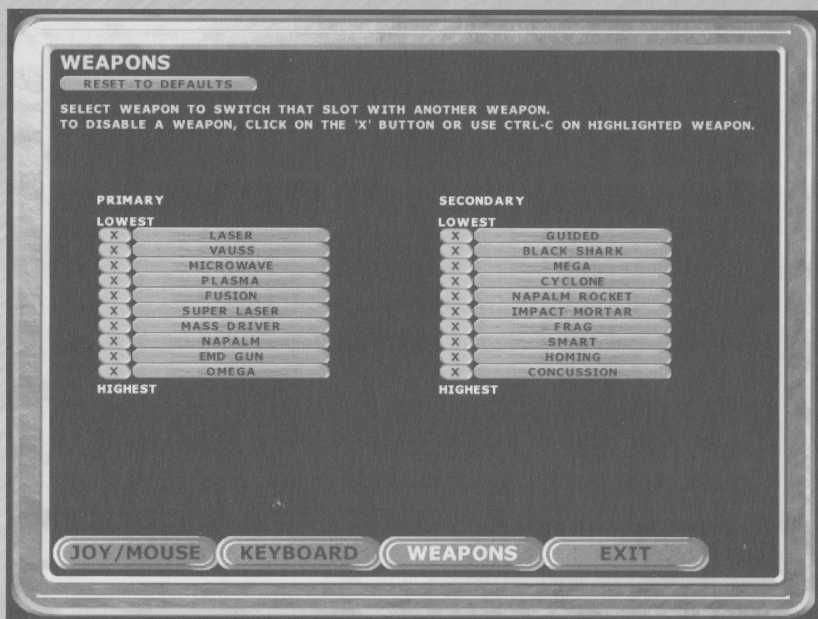
Queste sono le funzioni sul menu Configurazione della tastiera:

Fuoco principale	Spara con la tua arma principale (inizi con i laser).
Fuoco secondario	Spara con la tua arma secondaria (inizi con i missili esplosivi).
Lancia razzo	Lancia un razzo per illuminare l'area.
Ruota principale	Sceglie una diversa arma principale. Ogni volta che usi questo tasto, scorri l'elenco delle armi impostato nella schermata "Priorità scelta delle armi".
Ruota secondaria	Sceglie una diversa arma secondaria, scorrendo nell'elenco delle armi secondarie.
Avanti	Muove la tua nave in avanti.
Indietro	Muove la tua nave indietro
Afterburner	Turn on afterburners for faster speed. Once you use up your afterburner charge and let go of the Afterburner key, the Pyro-GL will replenish your afterburner charge by using energy.
Postbruciatore	Attiva i postbruciatori per aumentare la velocità. Una volta utilizzato il carico del postbruciatore e lasciato andare il tasto, il Pyro-GL lo rifornirà utilizzando energia.
Scivola a sinistra	Fa scivolare la nave a sinistra.
Scivola a destra	Fa scivolare la nave a destra.
Scivola in alto	Fa scivolare la nave in alto.
Scivola in basso	Fa scivolare la nave in basso.
Inclina in alto	Fa inclinare la nave verso l'alto.
Inclina in basso	Fa inclinare la nave verso il basso.
Ruota a sinistra	Fa virare la nave a sinistra.
Ruota a destra	Fa virare la nave a destra.

Fanale	Accende i fanali della nave per illuminare l'area che hai di fronte. Puoi configurare due fanali; uno solo potrebbe rallentare la velocità ma proietta un raggio più ampio che non arriva molto lontano. Puoi attivare e disattivare il fanale fisso nel menu "Impostazioni livello dei dettagli".
Visione posteriore	Premi per vedere dietro.
Auto-mappa	Visualizza la tua Auto-mappa.
Elem ant inv	Scorre gli elementi dell'inventario disponibili all'indietro.
Elem succ inv	Scorre gli elementi dell'inventario disponibili in avanti.
Usa elem inv	Usa gli elementi dell'inventario disponibili.
Contromis prec	Scorre le contromisure disponibili all'indietro.
Contromis succ	Scorre le contromisure disponibili in avanti.
Usa contromis	Usa le contromisure scelte.

Il menu Personalizzazione del joystick e del mouse comprende tutte queste opzioni oltre a speciali comandi, che possono essere definiti dal movimento lungo un asse. Per definire un asse d'azione, fai clic sulla casella accanto all'azione e quindi sposta il puntatore lungo l'asse. Ad esempio, se vuoi che l'acceleratore sia controllato spostando l'asse Y del mouse, fai clic sulla casella accanto ad "Accelera", poi sposta il mouse verticalmente. Puoi invertire il comando dell'azione facendo clic su (?) accanto all'azione e poi selezionando Sì o No per invertire l'asse.

Accelera	L'asse per spostarsi in avanti o indietro.
Inclinazione	L'asse per inclinare in alto e in basso.
Direzione	L'asse per virare a sinistra o a destra.
Inclina	L'asse per inclinarsi (l'imbardata della nave).
Scivola verticale	L'asse per scivolare verso l'alto e verso il basso.
Scivola orizzontale	L'asse per scivolare a sinistra e a destra.

MENU DELLE PRIORITÀ NELLA SCELTA DELLE ARMI

Questo menu permette di configurare la scelta delle armi per la nave quando (a) premi i tasti "Ruota principale" o "Ruota secondario" per vedere tutte le armi; (b) quando esaurisci le munizioni di un'arma e la nave ne sceglie un'altra e (c) quando selezioni una nuova arma.

Per configurare la priorità delle armi, fai clic su di un'arma e ti apparirà una finestra che ti consente di selezionare un'altra arma per la sostituzione. Le voci in cima alla colonna hanno la priorità inferiore.

Ad esempio, se vuoi che i Missili autoguidati abbiano la priorità sui Missili Frammentatori, fai clic su "Autoguidato" e poi su "Frammentatore", in modo tale che quest'ultimo sia elencato più in alto nella colonna rispetto al primo. Questo stabilisce dunque per i Missili Frammentatori una priorità inferiore. Ora, se questi missili sono innescati passando al primo Missile autoguidato, lo scambierai automaticamente con i primi. Se invece hai fissato per i Missili autoguidati una priorità inferiore, lo scambio non si attiverà. Per disinnescare completamente un'arma nella selezione, premi l'etichetta corrispondente al nome dell'arma stessa.

MENU PILOTI

Puoi definire molti piloti diversi in Descent 3. Questo permette a più persone di giocare con la stessa copia del gioco mantenendo le proprie statistiche ed impostazioni, come pure i loro comandi personalizzati per la tastiera, il joystick ed il mouse.

Dopo aver selezionato PILOTI dal menu principale, appare la schermata Scelta Piloti che elenca tutti i piloti e offre quattro alternative:

Piloti Scegli un pilota nell'elenco e poi fai clic su Seleziona per renderlo attivo quando giochi una nuova partita.

Aggiungi Aggiungi un nuovo pilota all'elenco.

Elimina Scegli un pilota nell'elenco e poi fai clic su Elimina per rimuoverlo.

Configura Scegli un pilota nell'elenco e poi fai clic su Configura per personalizzare i comandi della tastiera, del joystick e del mouse per quel pilota. Fai clic su Configura nave per personalizzare le osservazioni audio del pilota ed il logo esposto sulle ali della nave (su questa schermata puoi anche importare i tuoi file .WAV di insulti e .PCX e .TGA per i logo). Dalla schermata Configura, puoi inoltre impostare il livello di difficoltà da Apprendista a Impossibile per ciascun pilota. Il livello di Formazione presenta dei robot nemici più semplici.

Filtro parolacce Impiega questo commutatore per evitare l'apparizione di qualsiasi testo indesiderato nel corso di una partita multigiocatore.

MENU MULTIGIOCATORE

Consulta la sezione Multigiocatore di questo manuale per informazioni sulle opzioni del menu multigiocatore e su come giocare una partita in generale.

MENU RICONOSCIMENTI

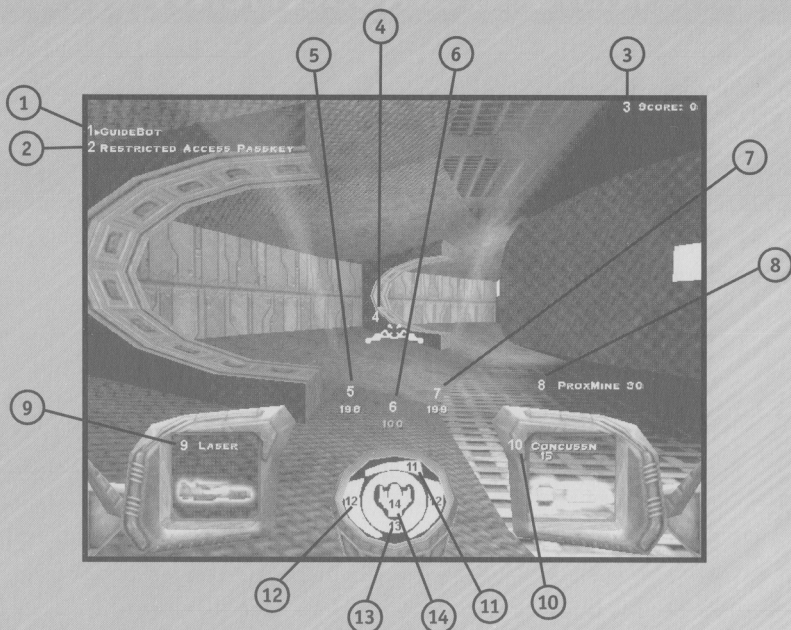
Ti mostra gli sviluppatori di questo grande gioco.

ESCI

Esce dal gioco e ritorna al tuo desktop.

PILOTA LA NAVE

Questo manuale di volo ti fornirà le informazioni di base per alzarti, volare e familiarizzare con la tua nuova nave.

STRUMENTAZIONE

1. Indica che il Robot-guida è attualmente in posizione nella nave.
2. Appaiono qui le cose attualmente in inventario.
3. Punteggio.
4. Reticolo.
5. Attuale incremento energetico.
6. Attuale numero di postbruciatori.
7. Attuale numero di scudi.
8. Visualizzazione contromisure.
9. Visualizzazione armi principali.
10. Visualizzazione armi secondarie.
11. Stato visivo dei postbruciatori.
12. Stato visivo dell'energia.
13. Stato visivo degli scudi.
14. Stato della nave utilizzato per indicare Invulnerabilità o Occultamento.

COMANDI E CARATTERISTICHE

Mentre giochi la partita, premi F2 e poi fai clic su "Personalizza tastiera" per personalizzare i comandi della tastiera e del joystick. Per modificare un tasto specifico, fai clic sulla casella accanto al comando, poi premi il tasto che desideri utilizzare per quella azione. Puoi assegnare fino a due tasti per la stessa funzione.

PREDEFINITO

Tasto	Azione
A	Accelera
Z	Inverti
S	Postbruciatore
Sinistra	Vira a sinistra
Destra	Vira a destra
Su	Inclina in alto
Giù	Inclina in basso
Maiusc-Tab	Mostra il livello del briefing
Ctrl	Spara arma principale
Spazio	Spara arma secondaria
F	Razzo
H	Fanale
R	Vista posteriore
Tab	Auto-mappa
Q	Inclina a sinistra
E	Inclina a destra
Num1	Scivolata a sinistra
Num3	Scivolata a destra
Num-	Scivolata in alto
Num+	Scivolata in basso
Alt	Scivola lateralmente quando si usano le frecce

Tasto	Azione
F1	Schermata guida
F2	Opzioni Gioco
F3	Mostra/nascondi cabina
F4	Menu Robot-guida
F5	Registra Demo
F6	Multigiocatore: Mostra/nascondi menu
F7	Multigiocatore: Mostra/nascondi statistiche
F8	Multigiocatore: Invia messaggio a tutti
F9	Mostra/nascondi registro messaggi
F12	Inserisci segnale
-	Riduci schermo
+	Ingrandisci schermo
Stamp	Cattura una schermata (salvata in formato .TGA)
[	Scorri in avanti voci scorte
]	Scorri indietro voci scorte
****	Usa voci scorte
Maiusc F1 o Maiusc F2	Visualizzerà un'immagine posteriore nell'HUD.

Inventario

Il sistema di inventario mostra scorte e contromisure a bordo. Il magazzino conserva le tue contromisure (Gunboy ecc.) in modo che siano pronte per l'uso. Si aggiorna inoltre su qualsiasi elemento critico della missione che puoi incontrare lungo la strada. Per utilizzare una voce delle scorte, scorri l'elenco fino a quella che desideri usare e quindi attivala premendo il tasto/pulsante.

SCELTA DELLE ARMI

PRINCIPALI

TASTO	ARMA 1	ARMA 2
1	Laser	Super Laser
2	Cannone Vauss	Mass Driver
3	Cannone al Napalm	Cannone a Microonde
4	Cannone al Plasma	EMD (Electro Magnetic Disrupter – Lanciatore Distruttore Elettromagnetico)
5	Cannone a Fusione	Cannone Omega

SECONDARIE

TASTO	ARMA 1	ARMA 2
6	Missile Esplosivo	Missile Frammentatore
7	Missile autoguidato	Missile Teleguidato
8	Missile Mortaio d'impatto	Razzo al napalm
9	Missile Intelligente	Missile Ciclone
0	Mega missile	Missile Squalo nero

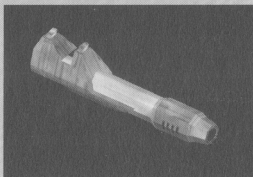
Seleziona "Inserisci" per le contromisure attualmente selezionate (tasto Invia sulla tastiera principale, non sulla tastierina numerica).

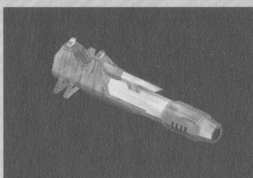
SEGNALI

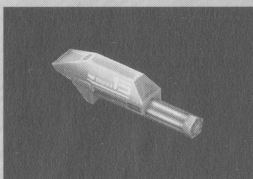
È possibile inserire dei segnali in qualsiasi punto nel corso di una missione per segnalare più agevolmente che un'area è già stata esplorata. Per inserire un segnale, premi il tasto F12; ti verrà quindi suggerito di inserire una breve riga di testo da associare al segnale. Premi ENTER una volta terminato il messaggio. Ogni qualvolta tu (o un altro giocatore) sorvolerai questo punto, il messaggio apparirà sull'HUD. Puoi inserire un massimo di 8 segnali in una partita con un solo giocatore.

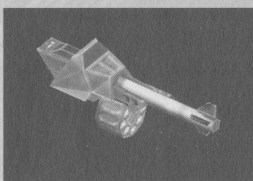
In partite multigiocatore, ciascun giocatore può inserire fino a 2 segnali. Puoi utilizzare anche i tasti Maiusc-F1 e Maiusc-F2 per selezionare la ripresa dai tuoi segnali..

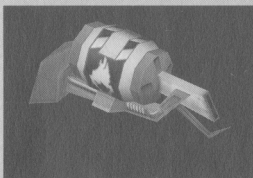
CARICO UTILE E ACCESSORI

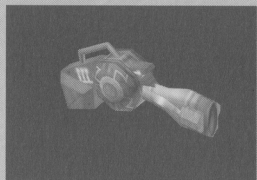
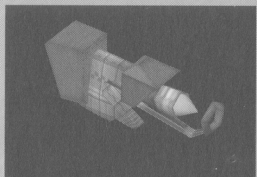
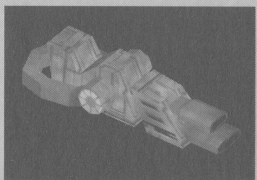
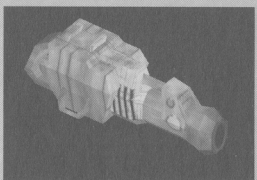
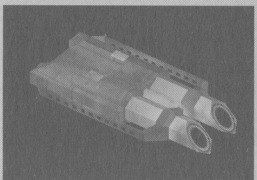
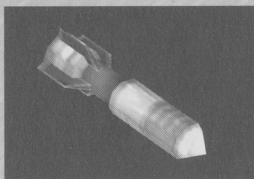
ARMI PRINCIPALI:

Cannone Laser:

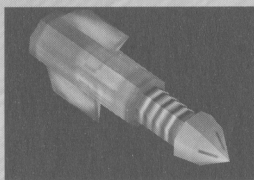
Risoluzione standard per un atleta combattente a gravità zero, i tuoi Cannoni Laser sono sempre qui quando ne hai bisogno. Piccoli ma potenti, questi turbo-laser gemelli sono tutto quello che c'è tra te e l'ignoto, tra le mine laggiù. Usali con rispetto e potrai venir fuori dalla tua prossima missione... vivo

Super Laser:

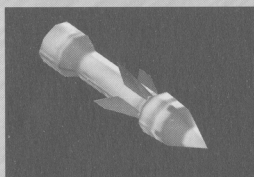
Se sparare tra orde di nemici robotizzati è il tuo compito, allora la maggiore potenza di fuoco del Super Laser è lo strumento adatto per questo lavoro. Un'arma ad alta intensità costruita per combattimenti ad alta intensità: il grilletto e le tue dita diventeranno sicuramente buoni amici.

Cannone Vauss:

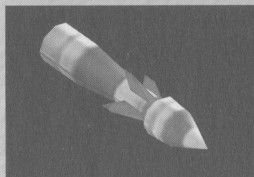
Il nuovo Cannone Vauss ibrido ad elevata tecnologia combina la frequenza di fuoco distruttrice di un'arma a ripetizione ben oliata, con i colpi ad alto calibro di un cannone da artiglieria pesante. Prendi la mira e spara una raffica di piombo bollente, e tieniti pronto a falciare onde di micidiali navi radiocomandate, con una grandine di fuoco mai vista prima.

Mass Driver:

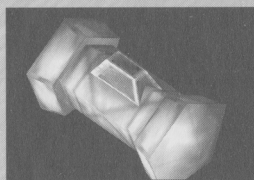
Costruito con un tiratore scelto in mente, il nuovo e potente mirino a portata telescopica del Mass Driver effettua lo zoom per uccidere, tenendoti al sicuro. Ma spara ogni colpo come se fosse il tuo ultimo colpo: puoi farli secchi solo con un tiro perfetto.

Cannone al napalm:

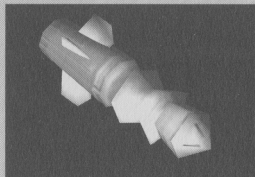
Fai divampare un percorso di fuoco attraverso i tirapiedi meccanizzati con una nuova arma incendiaria per i corpo a corpo: il Cannone al napalm. Alimenta il piromane che c'è in te mentre vedi i robot che si scontrano, prendono fuoco ed esplodono... ora stai giocando col fuoco.

Pistola EMD:
Utilizza l'energia elettromagnetica ad arco della nuova, bollente pistola EMD. Guarda come i tuoi nemici si gettano a terra e rotolano per il colpo improvviso di questo supercaricato cacciatore-assassino. Il vantaggio tattico di quest'arma teleguidata ricaricabile è la mancanza di un preavviso: non sapranno mai chi li ha colpiti.

Cannone a microonde:
Tortura i tuoi avversari con gli effetti brucianti del nuovo e perfido Cannone a microonde. Spara onde di energia super-bollenti su eserciti di macchine folli e guarda bruciare gli scafi blindati, quando esplodono nelle vampate di calore. Dispositivo nuovissimo in un arsenale costruito per annientare, quest'arma li farà contorcere.

Cannone al plasma:
Arma preferita delle perverse truppe d'assalto, l'eccellente Cannone al plasma spara delle raffiche a fuoco rapido di particelle accelerate di plasma con una precisione mortale. Colpisci ripetutamente i tuoi avversari, sotto una pioggia devastante, con ogni tipo di spasmo... fai punti colpo dopo colpo mentre il nemico si contorce... per infliggere gravissime lesioni, non c'è alternativa al plasma.

Cannone a fusione:
L'ultima arma d'assalto a potenziale atomico distruttivo, il potente e pluri-decorato Cannone a fusione è tornato per un altro turno di lavoro. Carico fino a scoppiare con enormi sfere di antimateria viola, questo delizioso gingillo rende prudenti quei guerrieri audaci che scherzano col fuoco... potenza della fusione.

Cannone omega:
Tutta la potenza dell'arma originale, ma un armamento ancora più avanzato per crudeltà, sviluppato con una funzionalità formidabile. Sbatte via gli scudi di difesa dei robot con una nuova e devastante capacità di esaurire l'energia, mentre garantisce un forte potenziamento dei tuoi scudi. I perdenti imparano la dura lezione: quest'arma li risucchia completamente!

Missile esplosivo:

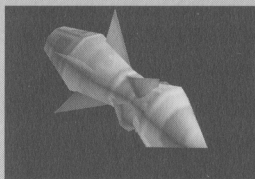
Compagno fedele in qualsiasi battaglia, il Missile esplosivo lancia una testata altamente esplosiva sulle posizioni nemiche con effetti micidiali. Rozzo, ma efficace, questo attacco con missili comuni non ti pianterà mai in asso.

Missile frammentatore:

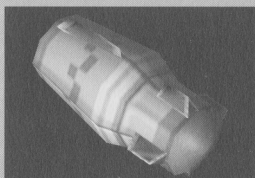
Ripulisci le difese nemiche dalle mine con il potente fuoco antiaereo del nuovo e caotico Missile frammentatore. Attenzione agli autocaravan, sia che si nascondano dietro l'angolo o attendano in un corridoio buio: non c'è scampo alla furia esplosiva del Frammentatore.

Homing Missile:

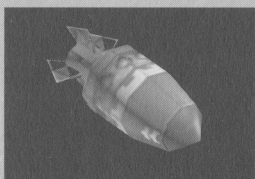
Lock on target with the veteran dogfighter's weapon of choice—the Homing Missile. Sleek and stylish, this magnificent infra-red tracking missile can fly circles around all but the most agile adversaries, and can down bogies with unmatched reliability.

Missile autoguidato:

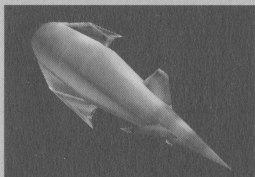
Agganciati all'obiettivo con l'arma scelta dai vecchi combattenti - il Missile autoguidato. Lucente ed elegante, questo magnifico missile d'inseguimento ad infrarossi può volteggiare sopra gli avversari più abili, ed abbattere aerei non identificati con impareggiabile affidabilità.

Missile teleguidato:

Fratello segreto del Missile autoguidato, il Missile teleguidato mette i comandi di volo nelle tue mani. Dirigi questo assassino silenzioso sui picchi di montagna ed attraverso caverne contorte per attaccare i tuoi nemici con il principale vantaggio tattico: la sorpresa.

Mortaio d'impatto:

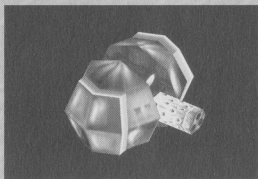
L'elemento più vicino ad una bomba pesante nel tuo arsenale, il nuovo Mortaio d'impatto è un dispositivo a propulsione gravitazionale altamente esplosivo progettato per sfogarsi e ridurre le forze di terra ad un cratere fumante. Fai rotolare questo bimbo lungo un pozzo di miniera per una esplosione tremenda; è tanto divertente da usare quanto funzionale.

Razzo al napalm:

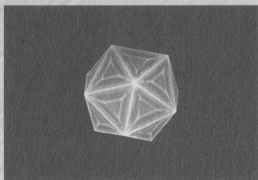
La potenza del Cannone al napalm disponibile in un comodo involucro auto-propulsivo: il Razzo al napalm aggiunge un nuovo e infuocato elemento strategico al tuo arsenale. Spara contro i muri e i tetti sui tuoi nemici con questo razzo e contempla le gocce ardenti di napalm che ricoprono ogni cosa lungo il percorso: si diffondono e danno fuoco a qualcuno.

Missile intelligente:

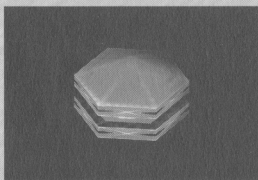
Il Missile intelligente esplode in un delirio di proiettili al plasma micidiali che si separano all'impatto e corrono velocemente verso gli obiettivi più vicini. Un'arma intelligente: i combattenti più abili sanno che un Missile intelligente ben posizionato non lascia nessun posto in cui rifugiarsi nemmeno ai piloti più agili.

Missile ciclone:

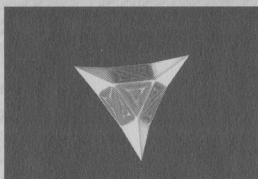
Libera i cani da caccia con il nuovo Missile ciclone sempre alla ricerca di calore. Un jolly dei combattenti, il Ciclone corre verso l'obiettivo sguinzagliando una muta vorace di sei mini-missili per inseguire la preda.

Mega missile:

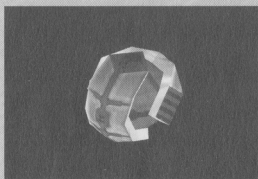
Come suggerisce il suo leggendario omonimo, il Missile-mega può mandar giù persino i meccanismi d'assalto più resistenti, e lascia tracce profonde all'impatto. Armato di una testata esplosiva convenzionale, il Mega insegue spavaldamente la sua preda con la familiarità di un veterano.

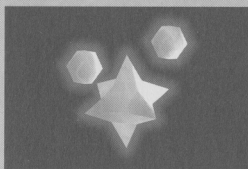
CONTROMISURE:

Gunboy:

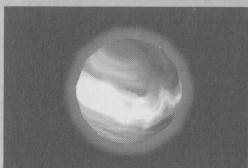
Rozzo, ma efficace: il Gunboy agisce come una torretta laser portatile, per offrirti un ulteriore sostegno al fuoco quando la situazione si fa dura. Sganciando uno o più di questi bimbi in una stanza piena di robot non ti farai certamente degli amici, ma stai sicuro che colpirai profondamente i tuoi nemici.

Betty:

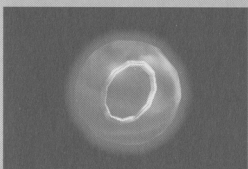
Sgancia il disordine iperattivo del Betty e manda i tuoi nemici a disperdersi davanti al suo imprevedibile percorso di distruzione. Quando hai messo i cattivi con le spalle al muro, fai un bel lancio e divertiti: tieni solo gli occhi sulla palla.

Seeker Mine:

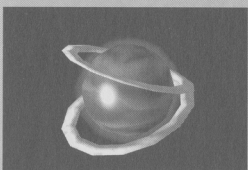
Silenzioso ma violento, il Seeker Mine aspetta pazientemente che qualcuno capiti nel raggio dei suoi sensori per strisciare fuori e ucciderlo. Niente batte questi tipacci quando preparano una trappola per il nemico. Dicono che non sentirai mai quello che ti catturerà.

Mine di prossimità:

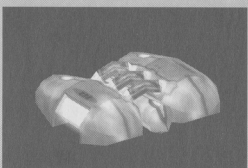
Un vecchio amico dei piloti più abili di ogni luogo, la mina di prossimità non è certo qualcosa in cui desideri imbatterti all'improvviso. Levette sismiche ultrasensibili circondano un denso nucleo di esplosivi militari, il tutto nascosto in un contenitore maneggevole. Piantare questi vecchi compagni in un angolo cieco è un'azione temeraria ogni volta.

Chaff:

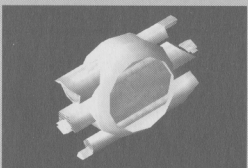
Tutti i piloti hanno bisogno di qualcos'altro una volta ogni tanto, ed una nube di chaff che confonde i missili può essere proprio lo stratagemma adatto. I cercatori di calore ed i fanatici dei missili autoguidati sono avvisati: un pulsante che va giù può ingannare le tue preziose testate e farle innamorare di una nuvola di frammenti esplosivi. Averne un po' a portata di mano, calma sicuramente i nervi di questo blocca-missili.

Energia:

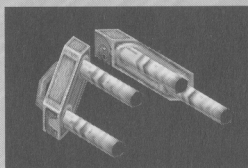
Darà energia alla nave fino ad un massimo di 200 unità. I centri energetici possono distribuire ricariche fino a 100 unità.

Scudo:

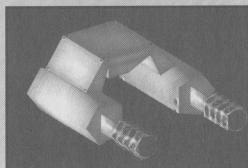
Ti offre degli scudi aggiuntivi, fino ad un massimo di 200 unità.

Dispositivo di occultamento:

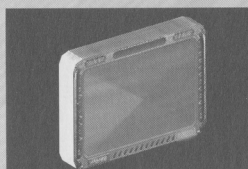
Nasconde la nave per 30 secondi. In questo caso è difficile per i robot e gli altri giocatori individuarti e nessuna arma autoguidata sarà in grado di scovarti.

Invulnerabilità:

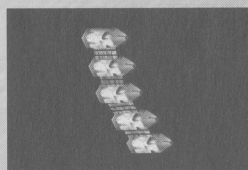
Rende la tua nave a prova d'attacco per 30 secondi.

Refrigerante postbruciatori:

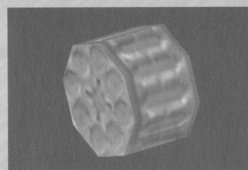
Permette ai postbruciatori di raffreddarsi più rapidamente, consentendo degli scatti di velocità più rapidi.

Convertitore di energia sugli scudi:

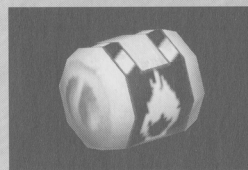
Ti permette di deviare energia superiore a 100 sugli scudi della tua nave. Ogni scudo impiega 2 unità di energia per la conversione.

Laser quadruplo:

Modifica i tuoi laser per sparare quattro colpi alla volta, invece dei due standard.

Fuoco rapido:

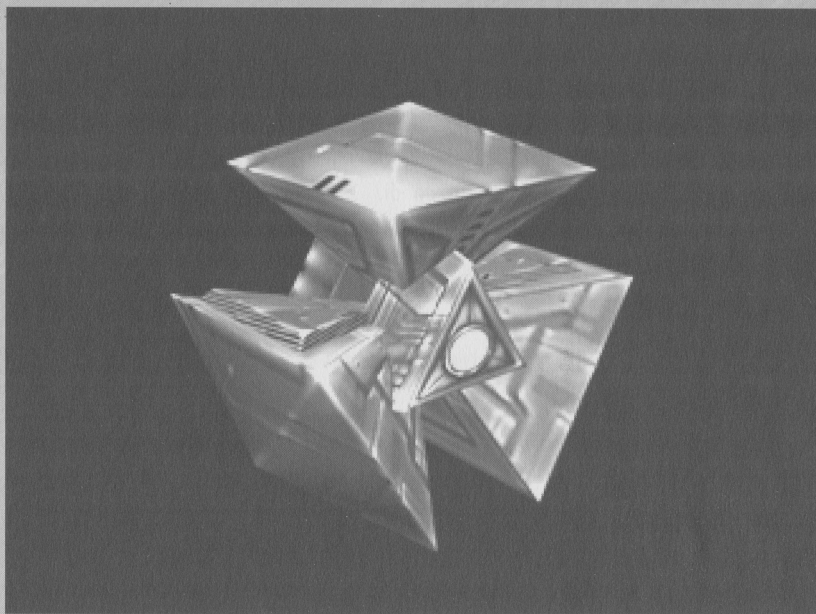
Permette a tutte le armi energetiche di sparare ad una frequenza più veloce per 30 secondi.

Mappa completa:

Scarica l'intero piano delle attrezzature per l'automappa.

Munizioni Vauss:

Fornisce munizioni aggiuntive per il cannone Vauss.

Colpi Mass Driver:

Fornisce munizioni aggiuntive per il Mass Driver.

Napalm:

Fornisce carburante aggiuntivo per il cannone al napalm.

ROBOT-GUIDA (R.G.)

Inizialmente progettato come un esploratore individuale all'interno di ogni miniera e edificio PTMC, lo abbiamo ora sviluppato in una versione ridotta che può essere in effetti trasportata nella nave e schierata a seconda del bisogno. Il robot-guida avrà accesso diretto al sistema Telcom e scaricherà automaticamente qualsiasi oggetto pertinente che può esserti d'aiuto nella missione.

Se scegli di schierare il robot-guida, puoi dunque accedere al suo menu dei comandi premendo F4. I comandi che potrai dargli cambieranno di missione in missione, ma quelli elencati di seguito sono i più frequenti:

Esci nave — Disponibile solo quando il robot-guida è effettivamente a bordo della tua nave.

Ripara r.g. — Utilizza i tuoi scudi per riparare il robot-guida quando è danneggiato.

Rinomina r.g. — Ti permette di rinominare il robot-guida.

Cerca miei bonus — Comanda al robot-guida di localizzare qualsiasi bonus perso dopo un abbattimento.

Cerca bonus	Localizza un bonus.
Cerca energia	Localizza un centro o un bonus di energia..
Cerca robot	Localizza il robot più vicino.
Localizza ladro	Localizza l'eventuale ladro all'interno del livello.
Cerca il segnale più vicino	Ti guida al segnale più vicino alla tua posizione.
Cerca segnale n.	Ti guida ad un segnale con un numero specifico.
Scorta nave	Comanda al robot-guida di viaggiare accanto alla tua nave.
Usa voce	Comanda al robot-guida di utilizzare una voce specifica.
Accetta/Respingi Comunicazioni r.g.	Attiva o disattiva i messaggi dal robot-guida.
Ritorna alla nave	Comanda al robot-guida di ritornare alla nave

ACCESSORI ROBOT-GUIDA

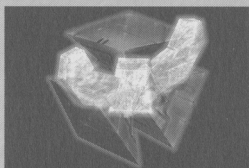
Non appena saranno pronti, forniremo numerosi accessori per il robot-guida che potranno esserti d'aiuto nelle missioni. Questi accessori sono specifici del robot-guida e non possono essere utilizzati dalla nave o da altri robot. Il robot-guida recupererà automaticamente qualsiasi accessorio individuato, ma solo se è già stato schierato. In caso contrario, devi prima utilizzarlo. Una volta entrato in possesso di un accessorio, il robot-guida lo impiegherà automaticamente in caso di necessità o su comando dal Menu Comandi.

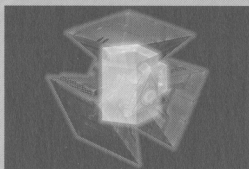
Ecco un elenco degli accessori del robot-guida sui quali stiamo attualmente lavorando:

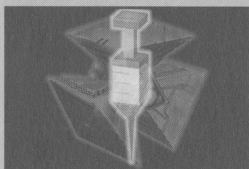
Estintore

Una volta ottenutolo, il robot-guida userà il suo estintore per spegnere gli incendi sulla nave.

Difensore

Questo accessorio permetterà al robot-guida di girare temporaneamente intorno alla nave e di far fuoco su qualsiasi robot ostile incontrato.

Vai all'attacco

Spinge il robot-guida ad attaccare temporaneamente i robot.

Acceleratore

Increases the speed of the Guide-Bot. Use this supply along with others and watch what happens.

Anti-virus inverso

Ti consente di comandare al tuo robot-guida di rendere amico un robot ostile.

SISTEMA TELCOM

Il tuo Pyro-GL è equipaggiato con un computer di bordo chiamato TelCom. Per accedervi, premi **Maiusc+Tab**. Dall'interno di questo dispositivo potrai avere accesso ad informazioni sulle categorie che seguono:

Automappa

L'Automappa individua una mina o una struttura mentre le attraversi e archivia automaticamente una mappa nel TelCom per la consultazione.

Briefing

Per ogni missione assegnata, riceverai un briefing corrispondente che ti descriverà l'ambiente nel quale entrerai e ti fornirà qualsiasi informazione necessaria a portare a termine la missione.

Obiettivi

Ogni missione comprenderà degli obiettivi primari che devono essere completati e degli obiettivi facoltativi, prima di poter essere giudicata di successo. Su questa schermata potrai osservare lo status di ciascun obiettivo e determinare cosa occorre per portarlo a termine.

Porte
Vi è un'ampia varietà di porte nella quale ti imbatterai durante tutto il percorso. La maggior parte può essere aperta buttandole giù o sparandogli contro, ma altre richiedono delle azioni speciali da eseguire prima di consentire l'accesso. Alcune porte sono bloccate e sono necessarie delle chiavi speciali per aprirle.

Alcune strutture arrivano persino a mimetizzare le porte nel tentativo di tener lontano l'equipaggio dal loro accesso. Queste porte "segrete" non sono facilmente individuabili e talvolta è possibile oltrepassarle solo con una specifica chiave d'accesso o distruggendo i meccanismi che controllano i dispositivi di chiusura.

Interruttori
I grandi dispositivi trovati nelle strutture e nelle mine sono controllati da interruttori elettrici. Abbatterli o far fuoco su questi interruttori avrà sempre delle conseguenze, buone o cattive. Se ti imbatti in un'area invalicabile, ciò è dovuto probabilmente ad un interruttore attivo.

Vetro
Sebbene il vetro sia utilizzato raramente come materiale per le strutture, qui lo trovi e talvolta devi distruggerlo per entrare in un'area. Le armi energetiche non hanno alcun effetto, quindi per andare sul sicuro impiega un arma di massa per sgomberare un percorso.

Campi di forza
Un'altra forma di protezione, riscontrata in modo predominante con le miniere e le strutture, sono i campi di forza che respingono e danneggiano la nave al semplice contatto, ed inoltre riflettono tutte le armi. I campi di forza sono quasi sempre alimentati all'interno di una struttura. Trova la fonte energetica e riuscirai a superare il campo di forza..

Centri d'energia
Nelle miniere si trovano anche i centri di energia. Progettati per fornire energia supplementare "in volo" ai robot, potrai volare dentro questi centri per riportare a 100 il livello di energia della tua nave.

Centri di materializzazione (MatCens)
I Centri di materializzazione sono presenti nelle strutture come strumenti per creare automaticamente dei robot aggiuntivi, quando la situazione lo richiede. Il loro aspetto inusuale è facilmente riconoscibile e nella maggior parte dei casi vanno completamente evitati quando eliminano dei robot infetti.

Casse
Si trovano spesso delle casse in tutte le strutture. La loro distruzione può talvolta rivelare degli accessori nascosti.

Casse frammentatrici
Fa' attenzione a questi affari! Un'arma che spara su di una cassa frammentatrice, diffonderà nell'area dei frammenti che danneggeranno ogni cosa sulla traiettoria.

Serbatoi di napalm
La distruzione di un serbatoio di napalm diffonderà il suo contenuto letale in ogni direzione.

MULTIGIOCATORE

INFORMAZIONI GENERALI MULTIGIOCATORE
È possibile giocare una partita multigiocatore di Descent 3 su una LAN (Local Area Network - Rete Locale), su Internet attraverso la connessione modem ad un ISP (Internet Service Provider- Provider di Internet), oppure direttamente contro un altro computer via modem o connessione cavo seriale. Se giochi su Internet, puoi utilizzare il servizio libero di connessione Parallax Online (in breve, "PXO") per individuare altri giocatori di Descent 3 su Internet contro cui giocare. PXO è attivo quando ti colleghi ad Internet via modem, modem via cavo, ISDN o altre connessioni.

Questa sezione contiene tutti i dettagli su come far partire (o unirsi ad) una partita multigiocatore, e inoltre comprende suggerimenti per eliminare gli errori e tutte le informazioni sui diversi menu multigiocatore, oltre alle opzioni disponibili quando giochi.

AVVIO DI UNA PARTITA MULTIGIOCATORE

Dopo aver fatto clic su "Multigiocatore" dal menu principale, ti si presenta una finestra di dialogo con diverse alternative per collegarsi ad altri giocatori e cercare le partite.

Parallax Online: Giochi su Internet attraverso il servizio di connessione PXO

DirectPlay seriale: Giochi contro un altro computer attraverso un cavo seriale

Modem DirectPlay: Giochi contro un altro computer attraverso il modem

IPX: Giochi su una LAN utilizzando il protocollo di rete IPX

TCP/IP diretto: Giochi su una LAN o Internet utilizzando il protocollo di rete TCP/IP

Fai clic sul tipo di partita che desideri giocare e poi su OK. Seguono i dettagli su come unirsi e avviare le diverse partite.

Parallax Online

Parallax Online ("PXO") è un servizio libero di connessione con corridoi e salotti. Potrai conversare con gli altri giocatori di Descent 3 in tutto il mondo e giocare contro di essi. Questo servizio è gratuito e non comporta costi per ulteriori connessioni o per il tempo di collegamento.

Prima di scegliere una partita PXO in Descent 3, devi registrarti in PXO per ottenere un none utente e una password. Per fare questo, fai semplicemente clic sul pulsante "PXO" nel programma di avvio di Descent 3, oppure visita il sito http://www.parallaxonline.com. Una volta effettuata la registrazione, cosa che richiede solo pochi minuti, sarai in grado di giocare una partita di Descent 3 su PXO.

Il nome di collegamento che inserisci per la registrazione in PXO viene utilizzato solo per collegarti al servizio: nessun altro lo vedrà mai. Su PXO sarai identificato dagli altri giocatori con il nome del pilota che hai scelto in Descent 3. Alla registrazione, ti viene offerta la possibilità di consentire agli altri giocatori di leggere il tuo nome reale e l'indirizzo di posta elettronica, oppure puoi scegliere di restare completamente anonimo. Le informazioni su di te non saranno mai vendute o divulgate a terzi.

Dettagli su Parallax Online

Dopo aver selezionato Parallax Online, appare la finestra "Collegamento a PXO". Inserisci il nome di collegamento PXO e la password che ti sono stati forniti quando ti sei registrato (vedi prima). Dopo alcuni secondi, accederai alla schermata PXO (se arrivi alla finestra di collegamento e non ti sei ancora registrato in PXO, fai clic su "Crea nuovo profilo" per passare alla pagina di registrazione).

Per fare due chiacchiere prima di iniziare la partita, fai doppio clic sul nome di uno dei salotti (chat room) in alto nella finestra PXO. Apparirà una finestra di dialogo che ti segnalerà in quale chat room ti trovi.

Per digitare qualcosa che tutti, nella chat room, possano leggere, scrivi semplicemente un testo e premi Invio. Per inviare un messaggio privato ad un altro pilota, fai clic su "Invia messaggio privato", poi digita il testo e il nome del pilota nella finestra di dialogo apparsa. Puoi rintracciare un pilota se ne conosci il nome facendo clic su "Trova pilota" e digitando il suo nome nella casella che si apre (questa opzione cercherà solo i piloti presenti nella chat PXO e non quelli che sono nel bel mezzo di una partita). Dopo essere entrato in una chat room, puoi ottenere informazioni su qualsiasi pilota selezionando il suo nome nella colonna all'estrema sinistra e poi facendo clic su "Informazioni pilota".

Quando sei pronto per unirti o iniziare una partita, fai clic su "Vai al gioco" e segui le regole specificate in seguito.

Oltre ai servizi di chat room e connessione al gioco, PXO raccoglie anche statistiche dalle partite giocate, incluso le uccisioni e le eliminazioni per ciascun giocatore. Visita la pagina web PXO in **http://www.parallaxonline.com/** per osservare le tue statistiche, gli ultimi punteggi più alti o esaminare l'elenco della partite giocate attualmente.

Una nota sui firewall e sui proxy: non è possibile avviare una partita in PXO da dietro un firewall. Puoi unirti ad una di queste partite solo fino a quando sono aperte le porte appropriate. Consulta la sezione "Firewall e proxy" nel seguito.

Modem DirectPlay

Questa opzione ti consente di utilizzare il modem per giocare direttamente contro un altro giocatore. Fa attenzione poiché non si presta a partite in Internet, quando usi il modem per collegarti con un ISP: ti consente solo di chiamare direttamente un amico via modem per giocare. È necessario DirectX 6.1 per giocare una partita con collegamento diretto via modem, e quindi gli utenti di Windows NT non possono servirsi di questa opzione.

Prima di provare a giocare con Descent 3 con una connessione diretta via modem, devi configurare il tuo modem attraverso Windows. Puoi farlo servendoti dell'opzione "Modem" nel pannello di controllo di Windows.

Dopo aver scelto una partita diretta via modem, ti apparirà una schermata per selezionare il modem, nel caso tu ne abbia più di uno. Fai clic su quello che preferisci.

Se desideri "ospitare" una partita, cioè il tuo modem è impostato per rispondere al telefono quando chiama un amico, fai clic su "Rispondi/ospita partita" e consulta "Avvia una nuova partita" nel seguito.

Se vuoi unirti ad una partita, ovvero il tuo computer chiama un amico che ha già deciso di ospitare una partita, componi il numero di telefono e fai clic su "Componi".

Eliminazione degli errori: è necessario DirectX 6.1 per partite dirette via modem; noi utilizziamo DirectPlay in questi casi. Se compare l'errore "Impossibile collegarsi" quando cerchi le partite, oppure se hai altri problemi di comunicazione, dovrai uscire da Descent 3 su entrambe le macchine ed accertarti che in primo luogo possano comunicare fra loro. Per far questo, avvia un programma di terminale come HyperTerminal su tutte e due: Windows 95 e 98 lo includono nel menu Avvio, in Programmi>Accessori. Configura HyperTerminal su entrambe le macchine per usare le stesse impostazioni, fai chiamare da un computer l'altro e scrivete l'uno all'altro nella finestra che si apre. Se non riesci a leggere il testo che l'altra persona sta digitando, non sei impostato correttamente. Accertati di aver selezionato il modem corretto nel Pannello di controllo "Modem", con tutte le impostazioni corrette, inclusa la velocità massima di trasmissione dati e la porta COM.

DirectPlay Seriale

Questa opzione ti consente di giocare una partita a due giocatori, in cui i due computer sono collegati direttamente l'un l'altro attraverso un cavo null modem collegato alla porta seriale di entrambi. È necessario DirectX 6.1 per giocare una partita diretta seriale, quindi gli utenti di Windows NT non possono servirsi di questa opzione.

Dopo aver scelto una partita diretta seriale, ti apparirà una schermata per selezionare la tua porta COM. Le impostazioni predefinite sono COM1, 38400 baud, 1 bit di stop, nessuna parità e controllo del flusso RTS/DTR. Assicurati che entrambi i computer abbiano le stesse impostazioni in questa schermata, poi imposta la porta COM su qualsiasi porta COM nella quale hai inserito il cavo null modem su ciascun computer. Quindi, uno dei giocatori dovrà fare clic su "Avvio di una nuova partita" e iniziare una nuova partita come dettagliato in "Avvio partita multigiocatore" nel seguito. Infine, dopo che quel giocatore è entrato nel gioco ed ha iniziato a svolazzare, il secondo giocatore dovrà selezionare "Cerca partite" e collegarsi con la schermata successiva.

Se il gioco è troppo lento, cerca di aumentare la velocità in baud su entrambi i computer. Noi abbiamo scelto 38400 baud come velocità predefinita, per adattarla ai computer più lenti. Puoi comunque aumentare la velocità in baud e probabilmente giocherai più rapidamente. Assicurati di aver impostato la velocità in baud allo stesso valore su entrambi i computer.

Risoluzione dei problemi: è necessario DirectX 6.1 per partite dirette seriali; noi utilizziamo DirectPlay in questi casi. Se compare l'errore "Impossibile collegarsi" quando cerchi le partite, dovrai uscire dal gioco su entrambe le macchine ed accertarti in primo luogo che possano comunicare fra loro. A tal fine, avvia un programma di terminale come HyperTerminal sulle due macchine; Windows 95 e 98 lo includono nel menu Avvio, in Programmi>Accessori. Configura HyperTerminal su entrambe le macchine in maniera da usare le stesse impostazioni e digita nella finestra che si apre. Se non riesci a leggere il testo che l'altra persona sta scrivendo, non sei impostato correttamente. Accertati di aver selezionato la giusta porta COM e di utilizzare un cavo null modem e non un cavo seriale semplice (esistono anche degli adattatori per null modem da collegare ai cavi seriali semplici).

IPX

Questa opzione di consente di unirti o di avviare una partita usando il protocollo di rete IPX per giocare su una LAN. Dopo aver scelto questa opzione, puoi unirti ad una partita IPX in corso semplicemente facendo clic sul nome della partita, quindi facendo clic su "Unisciti a selezionata". Per iniziare una partita, fai clic su "Avvio di una nuova partita", quindi consulta "Avvia una nuova partita" nel seguito.

Risoluzione dei problemi: esegui NETTEST.EXE in caso di problemi con i giochi IPX. Può essere in grado di rilevare alcuni problemi con la tua configurazione di rete. A parte questo, tentare di risolvere un problema di una rete IPX non rientra nell'ambito di un file leggimi di un gioco. Prova ad usare il Pannello di controllo Rete di Windows per risolvere il problema.

TCP/IP diretto

Questa opzione ti consente di unirti o di avviare una partita usando il protocollo di rete TCP/IP per giocare su una LAN o su Internet. Per unirti ad una partita sulla tua LAN locale, basta scegliere questa opzione, fare clic sul nome della partita a cui desideri unirti e fare clic su "Unisciti a selezionata".

Per unirti ad una partita su Internet tramite TCP/IP, trova prima l'indirizzo IP del server. Fai clic nella casella di testo sotto le parole "Ricerca partite all'indirizzo". Digita l'indirizzo IP che desideri cercare (esempio: 127.0.0.127) e premi Invio. Se una partita è disponibile a tale indirizzo, fai clic sul nome della partita e fai clic su "Unisciti a selezionata" per iniziare.

Per iniziare una partita TCP/IP, fai clic su "Avvio di una nuova partita", quindi consulta "Avvia una nuova partita" nel seguito.

Risoluzione dei problemi: esegui NETTEST.EXE in caso di problemi con i giochi TCP/IP. Può essere in grado di rilevare alcuni problemi con la tua configurazione di rete. Ancora, tentare di risolvere un problema di una rete TCP/IP non rientra purtroppo nell'ambito di un file leggimi di un gioco. Prova ad usare il Pannello di controllo Rete di Windows per risolvere il problema.

MENU MULTIGIOCATORE F6 SU SCHERMO

Premi F6 durante il gioco per visualizzare il menu multigiocatore su schermo.

Mentre questo menu è visualizzato, usa i tasti seguenti:

Freccia su:	sposta in alto per evidenziare la voce di menu precedente
Freccia giù:	sposta in basso per evidenziare la voce di menu successiva
Freccia destra:	passa ad un sottomenu
Freccia sinistra:	lascia un sottomenu per accedere al menu sulla sinistra
Tasto Invio:	attiva l'opzione evidenziata nel menu
Tasto ESC o F6:	nasconde il menu su schermo

COME AVVIARE (OSPITARE) UNA NUOVA PARTITA

Una volta scelta una delle precedenti opzioni di rete e fatto clic su "Avvio di una nuova partita", Descent 3 ti propone una schermata che elenca le tue opzioni multigiocatore.

Nome della missione
Permette di scegliere la missione da eseguire.

Nome della partita
Il nome che comparirà quando altri giocatori tentano di unirsi alla tua partita.

Tipo di partita:

Anarchia
I giocatori combattono l'uno contro l'altro in una mischia caotica. Ogni uccisione vale un punto, mentre i suicidi comportano la perdita di un punto. L'obiettivo è di accumulare quanti più punti possibile.

Iperanarchia

Simile all'anarchia, ma una sola ipersfera si aggira in modo casuale per il livello. I giocatori che catturano l'ipersfera ricevono punti bonus per ciascuna uccisione successiva. La sfera esce da un giocatore ucciso durante il suo trasporto. Il giocatore che ha distrutto il portatore dell'ipersfera guadagnerà inoltre punti bonus. Anche qui, l'obiettivo è di accumulare quanti più punti possibile.

Anarchia a squadre

Da due a quattro squadre si affrontano. I giocatori dovranno proteggere i propri compagni di squadra e distruggere i membri delle squadre nemiche per ottenere quanti più punti possibile.

Anarchia robot

I robot si uniscono alla zuffa e formano un altro ostacolo nella competizione. Essere uccisi da un robot conta come un suicidio. Accumulare quanti più punti possibile.

Mucchio

Una variante dell'anarchia, ma nessun punto è conquistato per le uccisioni. Ogni volta che un giocatore è ucciso, un mucchio di sfere ne esce assieme a qualsiasi altra sfera trasportata. Devi raccogliere quanti più mucchi di sfere possibile, quindi trasportarli ad una base per registrare i punti. Non possono essere trasportati più di 12 mucchi di sfere alla volta; con ciascuna sfera conteggiata simultaneamente, i punti conquistati crescono drasticamente (fino ad un massimo di 78 punti per 12 sfere). Devi ottenere quanti più punti possibile.

Catturare la bandiera (Capture the Flag, CTF)

Da due a quattro squadre competono l'una contro l'altra allo scopo di catturare le bandiere avversarie. Ciascuna squadra ha una base con una bandiera e deve proteggere la bandiera dalle squadre opposte tentando nello stesso tempo di afferrare le bandiere avversarie. Quando un giocatore afferra la bandiera di una squadra avversaria, deve ritornare alla propria base e toccare la propria bandiera per registrare una cattura. Un portatore di bandiera lascerà la bandiera assieme agli altri suoi bonus. Se toccato da un giocatore della squadra a cui la bandiera appartiene, sarà riportato immediatamente alla base di quel giocatore. L'obiettivo è di totalizzare quante più catture possibile.

Sfera mostro

Due squadre tentano di spingere una grande palla nelle proprie reti. Ciascuna squadra usa armi e/o il contatto diretto con la nave per spingere la sfera mostro dal punto in cui è generata nella propria rete. Devi totalizzare quante più reti possibile.

Entropia

Due squadre competono in un gioco complesso di controllo del livello. Entrambe le squadre hanno tre tipi di minibasi: centri di rifornimento, centri di riparazione e produttori di virus. I centri di

rifornimento funzionano allo stesso modo dei centri normali di rifornimento di energia, mentre i centri di riparazione rigenerano gli scudi in maniera simile. I produttori di virus creano bonus di virus che devono essere raccolti e usati per prendere il controllo delle basi della squadra avversaria. Ciascuna minibase funziona correttamente solo per giocatori della squadra a cui appartiene, mentre i giocatori delle squadre avversarie subiranno gravi danni all'interno di una base. La cattura di una base è eseguita dal giocatore che raccoglie cinque bonus di virus e resta perfettamente fermo in una minibase avversaria per 5 secondi. Qualsiasi minibase catturata è automaticamente convertita nello stesso tipo di minibase per la squadra che l'ha catturata. Se tutti i produttori di virus di una squadra sono catturati, la squadra senza produttori avrà uno dei centri di rifornimento o di riparazione restanti convertiti automaticamente in un produttore di virus. L'obiettivo è di catturare tutte le minibasi nel livello: a tal punto il gioco è finito e si passa al livello successivo.

OPZIONI MULTIGIOCATORE CONFIGURABILI

Attiva un'altra schermata con opzioni di partita multigiocatore

Limite di tempo Il livello termina automaticamente dopo questo Numero di minuti.

Vittime previste Il livello termina automaticamente dopo che un giocatore ha raggiunto questo numero di uccisioni.

Num. max. giocatori Il numero massimo di giocatori consentiti nella partita, fino a 16.

Pacchetti al secondo
Il numero di pacchetti di aggiornamento della posizione che tutti i computer nel gioco invieranno al secondo (tecnicamente, invii pacchetti anche quando spari con un'arma). Nella maggior parte dei casi, appena 8 pacchetti al secondo è una buona impostazione. Puoi ridurre questo numero per ammettere più persone nella partita e con minori requisiti di ampiezza di banda. Nota che di solito non è bene aumentare questo numero se il collegamento è lento, perché porterà soltanto alla trasmissione di un'inondazione di dati superflui sulla rete e probabilmente il ritardo del gioco aumenterà.

Velocità di resurrezione
Tempo prima che un bonus fisso ricompaia.

Client-server
Puoi scegliere client-server o paritetico. Client-server è migliore quando il server ha un collegamento rapido. Questa opzione consente il collegamento alla maggior parte dei giocatori con minori requisiti di ampiezza di banda per ciascun client. Se dovessi avere problemi con giochi che iniziano ad essere estremamente in ritardo dopo aver giocato per un po', prova a giocare con un server dedicato o gioca in modo paritetico.

Paritetico

Puoi scegliere client-server o paritetico. Paritetico va bene per giochi in cui tutti i client e il server hanno la stessa quantità di ampiezza di banda. In modo paritetico, tutti i client vedranno più rapidamente gli aggiornamenti dei giocatori, ma tutti avranno bisogno di maggiore ampiezza di banda. In generale, pensiamo che il modo paritetico possa essere migliore per un numero inferiore di giocatori, ma potrebbe non essere vero.

Client/Server ammissibile

In questa modalità di rete, tutto il fuoco delle armi dei giocatori deve essere originato sul server. Ciò aumenta le possibilità che i colpi che appaiono colpire i tuoi avversari sullo schermo causino loro effettivamente dei danni.

Utilizza velocità rotazionale

Produce un movimento più dolce della nave nemica, ma richiede un'ampiezza di banda leggermente maggiore

Giocatori luminosi

Rende tutti i giocatori completamente luminosi invece di attivare l'illuminazione dell'ambiente circostante.

Collisioni restrittive

Usa il rilevamento delle collisioni accurato poligonale. Con questa opzione disattivata, le navi dei giocatori sono trattate come sfere per il rilevamento delle collisioni. L'attivazione di questa opzione in una partita su Internet renderebbe molto difficile colpire altri giocatori.

Configura navi/elementi consentiti

Visualizza una schermata in cui puoi cambiare gli elementi consentiti e non consentiti nella tua partita. Se vuoi giocare una partita in cui il Cannone Vauss non è consentito, devi specificarlo qui.

Salva impostazioni

Salva tutte le impostazioni precedenti in un file. Se avvii sempre le partite con le stesse opzioni multigiocatore, salvale con questa opzione.

Carica impostazioni

Carica impostazioni multigiocatore, salvate in precedenza, con l'opzione "Salva impostazioni".

Avvia partita

Lancia!

Dopo l'avvio della partita, il server visualizzerà la schermata In attesa di giocatori. In partite non a squadre, elencherà tutti i giocatori attualmente presenti nella partita. Quando tutti si sono uniti (o prima se preferisci), fai clic su Avvia partita per iniziare. Nelle partite di squadra, questa schermata ti consente di assegnare i giocatori alle squadre.

SUGGERIMENTI E IMPOSTAZIONI PER MULTIGIOCATORE:

Tattiche per le armi, con la collaborazione di 'Solidair':

Vauss

Vauss è un'arma letale se usata correttamente. Il Vauss è usato al meglio quando un attaccante è lontano da te.

Cannone al napalm

La mia arma preferita in una mischia ravvicinata. Mi piace il Napalm per la sua facilità di puntamento. Basta puntare la fiamma sull'obiettivo e questo è tutto. Se lo spruzzi su qualcuno, basta volare via e aspettare fino a quando non brucia tutti gli scudi, quindi puoi sparare di nuovo. Perché affrontare il combattimento ravvicinato e rischiare di essere colpito a morte quando puoi rimanere lontano e lasciare che il napalm lo bruci?

Missile autoguidato

Questi bambini sono l'arma secondaria preferita. Sparali e non pensarci più. Ma non trovano sempre il loro obiettivo. Un buon pilota può scivolare via al momento giusto e farti sprecare il colpo. In questo caso devi sparare bene davanti alla sua scivolata in modo che il bersaglio sia bloccato. Cerca sempre questi missili. Più ne hai, maggiori sono le probabilità che il tuo obiettivo sia distrutto.

Missile frammentatore

Se piazzati correttamente, i frammentatori uccidono con un solo colpo. Frammentare un tubo o una sala che contengono più Pyro può darti più uccisioni. Usalo, ma fai attenzione perché il frammentatore è una spada a doppio taglio. Potresti ucciderti facilmente frammentando il pavimento o la parete nelle tue vicinanze. Usa i frammentatori solo al chiuso. All'esterno, è difficile riuscire ad uccidere con i frammentatori. Sono efficacissimi se posti accanto ad un Pyro. Potresti anche colpire in pieno un Pyro e fargli pochi danni, poiché i frammenti esplosivi sono quelli che fanno i danni più gravi.

Tattiche di spostamento e di fuga, con la collaborazione di 'Solidair':

Spostamento in tre dimensioni

Spostati in tre dimensioni alla volta. Scivola lateralmente, usa il turbo in avanti, punta in alto la tua nave e lancia in basso il muso. Viaggi ad un angolo di 15 gradi con la prua in alto. Puoi raggiungere una buona velocità e scappare alla base più efficacemente con questa tecnica. Richiede pratica e può essere difficile da usare, ma ne vale la pena. Come funziona? Pensa che i propulsori del turbo, i propulsori della scivolata laterale e i propulsori della scivolata in basso lavorano insieme per farti andare avanti.

Spostamento

Vedo che molti nuovi piloti si spostano senza turbo e sparano stando fermi. Facili bersagli per un pilota medio. In questo gioco se non continui a muoverti sei morto. Spostati in tre dimensioni senza turbo per nasconderti, ma in una lotta devi MUOVERTI! Non è diverso dalla boxe. Ballonzola e muoviti a zig-zag, fermati e muoviti o andrai al tappeto.

Lotta laser

In una lotta laser vedrai solitamente una linea immaginaria che collega le raffiche di laser (qualche volta un buon pilota renderà le sue raffiche difficili da seguire). Impara a seguire le raffiche dei tuoi avversari e anticipa dove stanno andando i suoi spari. Non è facile, ma prova a sparare la tua raffica dove sta andando e scansa le raffiche dirette a te. Solo la pratica può essere di aiuto.

Fuga alla base

Una delle cose più difficili da fare per i piloti Descent è la fuga alla base. La chiave è di scivolare e applicare i tuoi postbruciatori mentre fuggi verso la base. Sì, ho detto "verso la base". La base ti sta seguendo da dove sei e non sa dove stai andando. Se vede che vai verso sinistra tenterà di compensare e di andare a sinistra. Se scivoli verso la base, non ha abbastanza spazio per cambiare direzione. Non appena passa, non aspettare di sentire arrivare la prossima. Potrebbe essere troppo tardi. Cambia direzione rapidamente dopo il passaggio della prima, usa i postbruciatori e scivola ancora verso il lato opposto. All'esterno le basi possono arrivare velocissime. Non cambiare direzione a meno di non sapere di avere spazio sufficiente per farlo. Continua a scivolare in una direzione, lasciando ricaricare il tuo postbruciatore tra le fughe. Potresti restare senza energia e trovarti stecchito se non esci rapidamente o vinci il combattimento ravvicinato.

Scivola tra le pareti, i tubi e usa tutto quello che puoi frapporre tra te e la base. La coordinazione dei tempi è tutto, quindi calcola bene il tempo che trascorre tra i lanci della base.

Invisibile

Probabilmente la meno usata e la più efficace delle tattiche è il rendersi invisibili. Se applichi sempre i postbruciatori puoi essere sentito e rintracciato. Se raccogli energia e scudi, comunichi la tua

posizione. Prova a volare silenziosamente, spostati in tre dimensioni quanto più puoi. Usa il turbo se devi, ma resta quanto più silenzioso possibile. CERCA DI NON COLPIRE NULLA! Se colpisci le pareti e altre cose in una partita è come dare uno schermo radar al tuo avversario con sopra la tua posizione lampeggiante.

Tattiche varie

Abbandonare l'attacco davanti ad un avversario duro, quindi raddoppiare rapidamente per una rapida sorpresina. Funziona per me. – Bama

Piazzare Gunboy in posizioni strategiche, che fungano da sentinelle, in modo da sapere dove sono. – Bama

Spara un missile ad ampia diffusione in piccoli tunnel per massimizzare i danni. – Tetrad

Usa armi ad alta velocità solo in spazi aperti di combattimento. – Tetrad

Lascia sempre più di una via di uscita da una stanza. – Tetrad

Gunboy piazzati davanti alle porte vanno bene per evitare che il tuo avversario esca dalla stanza in questo modo. Limitando le uscite, puoi costringere un nemico a subire danni all'uscita. – Mad

Vuoi avere sempre più di una via di uscita da una stanza. Vuoi anche che il tuo nemico non abbia una vita di uscita sicura. – Mad

Bene, lascia al tuo avversario UNA SOLA via di uscita. Quando cerca di usarla, spiegagli che non è il caso scagliandogli addosso un grosso missile e dandogli la caccia con qualsiasi arma in modo che non torni indietro tutto intero. – Mad

Andare indietro e lanciare un missile frammentatore o intelligente può far riflettere un avversario che ti sta dando la caccia. – Mad

Quando un avversario si presenta davanti a te improvvisamente, senza preavviso... fai una rapida pausa nel tuo moto in avanti e scivola in alto, in basso o di fianco proprio quando è esattamente sopra di te... quindi riprendi il tuo moto in avanti. Spesso questo basta ad evitare completamente i loro colpi e a riguadagnare il vantaggio. – Sup

Non dimenticare mai: il tuo avversario ha punti ciechi direttamente sopra e sotto... anche con una vista posteriore. Usali per strisciare in alto e guadagnare uccisioni di avversari che non sospettano nulla! – Sup

Mentre il tuo avversario si sta spostando all'indietro, puoi confonderlo usando il tuo postbruciatore fino a quando non sei parallelo alla sua nave, quindi ruota e scivola nella direzione in cui si sta spostando all'indietro. Poiché ti stai spostando su un raggio minore, puoi spostarti abbastanza velocemente da mantenerti vicino a lui scivolando e hai l'angolo migliore per l'attacco, poiché ti sta cercando e tu stai scivolando col tuo reticolo su di lui. Inoltre, non può vederti mentre piombi su di lui. Tutto sta a muoverti sull'anello interno con un raggio minore, in modo che tu possa mantenerti vicino e avere l'angolo di attacco appropriato. Lo chiamo accostamento cieco. – Kuman

Osserva gli schemi dei tuoi nemici nei loro percorsi di volo. Impara a prevedere dove vanno prima che lo facciano e salutali con un amichevole frammentatore. Accertati di confondere il tuo percorso di volo, in modo che non ti restituiscano la cortesia. – Dr Payne

Beh, sembra folle. Ma ecco qui. Nota che devi avere capacità di volo da folle perché questo piano abbia successo. Altrimenti sei morto. Se il tuo avversario ti spara addosso un frammentatore da una certa distanza e ruota dall'altra parte, non hai dove andare. Punta diretto verso di lui. Cerca di fare in modo che ti colpisca sul parabrezza. Un frammentatore fa molto meno danni se è un colpo diretto, molto più se colpisce una parete accanto a te. L'ho fatto un paio di volte e gli altri si chiedevano perché non mi avevano ucciso. Ma, come ho detto, fallo solo se non hai dove andare. -serpent7

Sparare a 2 basi in direzioni leggermente diverse quasi contemporaneamente. Di solito, 1 di questi due spari colpirà il bersaglio, entrambi se hai fortuna. Funziona proprio bene in prossimità del ripristino dell'energia nel nucleo o al livello massimo nel nucleo. – 10m

Prova a sparare con uno schema tale che il tuo avversario reagisca in modo prevedibile. Sparare un frammentatore in una parete dovrebbe allontanare il nemico dalla parete. Qui potrebbe incontrare la tua amichevole esplosione di fusione. – Mad

Potresti anche sparare ad una base in modo che il giocatore possa puntare ad una parete in reazione. Sparare un frammentatore verso quella parete dovrebbe essere sufficiente per aumentare la tua percentuale di uccisioni. – Mad

Inventa nuove varianti di queste tattiche. Se l'avversario è abituato a sfuggire alla fusione, dagli qualcos'altro da cui scappare. Potrebbe spazzarlo via. – Mad

Prova anche ad agire in modo imprevedibile in modo che queste tattiche non funzionino contro di te. Potrebbe essere più difficile di quello che sembra se qualcuno usa queste tattiche efficacemente. - Mad

DESCRIZIONE DELLE VOCI NEL MENU SU SCHERMO

Premi il tasto F6 durante una partita multigiocatore per accedere a questo menu

1) Anarchia (appare solo nelle partite di anarchia)

A) Visualizza collimatore
Questo menu consente di scegliere quali statistiche visualizzare sul collimatore. Le opzioni sono Nessuna, Punteggio ed Efficienza.

B) Colori punteggio collimatore
Questo menu consente di scegliere quali colori sono usati per visualizzare i nomi dei giocatori sul collimatore. Le opzioni sono Colori dei giocatori, che presenta ogni nome con un colore diverso, e Normale, che presenta tutti i nomi in verde.

2) Menu comandi del server (visualizzato solo sul server)
Questo menu contiene varie opzioni e comandi che possono essere eseguiti solo sul server. Questo menu contiene i seguenti sottomenu:

Espelli
Questo comando espellerà un giocatore dalla partita. Quando evidenzi questo sottomenu otterrai una lista di tutti i giocatori attualmente nella partita. Il numero compreso tra parentesi ([]) è il numero assegnato al giocatore. Per espellere un giocatore dalla partita, evidenzia il nome di quel pilota e attiva (premi il tasto Invio).

B) Interdici
Questo comando espellerà e interdirà un giocatore dalla partita. Questa interdizione durerà solo finché il server è acceso. Quando evidenzi questo sottomenu otterrai un elenco di tutti i giocatori attualmente presenti nella partita. Il numero compreso tra parentesi ([]) è il numero assegnato al giocatore. Per interdire un giocatore dalla partita, evidenzia il suo numero di pilota e attiva (premi il tasto Invio).

C) Rimuovi interdizione
Questo comando elencherà tutti i giocatori interdetti e ti consentirà di eliminare l'interdizione da un giocatore.

D) Rileggi elenco permessi/inibizioni
Questo comando leggerà nuovamente i file host.allow e hosts.deny. Se cambi questi file mentre il server è attivo, usa questo comando per ottenere le nuove informazioni.

E) Termina livello

Questo comando terminerà il livello attualmente in esecuzione e invierà la partita alla schermata dei risultati dopo il livello. Per terminare il livello, evidenzia questo sottomenu e attiva (premi il tasto Invio).

F) Massimo livello nome collimatore

Questo comando determina se i giocatori saranno in grado di visualizzare i nomi dei piloti degli altri giocatori sul proprio collimatore. Esistono tre opzioni:

Nessuno - Se questo è impostato, i giocatori non saranno in grado di visualizzare alcun nome sul loro collimatore.

Solo squadra - Se si sta giocando una partita di squadra, i giocatori saranno in grado di visualizzare i nomi dei propri compagni di squadra, ma non quelli dei loro avversari. In una partita non di squadra, questa opzione è equivalente a Nessuno.

Completo - I giocatori saranno in grado di visualizzare i nomi di tutti i giocatori.

G) Controllo della partita (disponibile solo in partite di squadra)

Questo sottomenu contiene sottomenu con comandi per modificare le opzioni per partite di squadra.

1.) Bilancia squadre

Questo comando bilancerà automaticamente il numero di giocatori delle squadre per rendere le squadre equilibrate. Il bilancio si basa sull'esperienza. Coloro che non sono stati presenti nella partita quanto un altro giocatore nella squadra avranno una maggiore possibilità di essere spostati in un'altra squadra. Per bilanciare automaticamente le squadre, seleziona questa opzione e attiva (premi il tasto Invio).

2.) Bilanciamento automatico della squadra

Questo comando attiva e disattiva l'inserimento automatico di un nuovo giocatore in una squadra che partecipa alla partita col minor numero di giocatori. Se questa opzione è disattivata, il giocatore deve modificare la propria squadra in quella a cui desidera appartenere o il server deve forzarlo a passare ad una squadra. Per attivare o disattivare questa opzione, seleziona Attiva o Disattiva dal sottomenu di "Bilanciamento automatico squadre" e attivalo (premi il tasto Invio). La voce a cui punta la freccia è lo stato attuale dell'opzione.

3.) Consenti cambio squadra

Questo comando attiva o disattiva la possibilità che i giocatori cambino squadra. Se questa opzione è disattivata, le squadre sono essenzialmente bloccate (fino all'attivazione di questa opzione). Per attivare o disattivare questa opzione, seleziona Attiva o Disattiva dal sottomenu di "Consenti cambio squadra" e attiva (premi il tasto Invio). La voce a cui punta la freccia è lo stato attuale dell'opzione

3) Menu modalità osservatore

Questo menu contiene i comandi per entrare/uscire dalla modalità osservatore per osservare la partita come uno spettatore. Esistono due tipi diversi di modalità osservatore, vagabondo e a cavallo. La modalità di osservatore vagabondo consente di vagare liberamente. In modalità a cavallo devi selezionare il giocatore che desideri osservare, dopodiché osserverai la partita con i suoi occhi.

A) Modalità osservatore

In questo sottomenu puoi attivare la modalità di osservatore vagabondo o disattivare completamente la modalità osservatore. Per attivare o disattivare questa opzione, seleziona Attiva o Disattiva dal sottomenu di "Modalità osservatore" e imposta (premi il tasto Invio). La voce a cui punta la freccia è lo stato attuale dell'opzione. Nota che puoi accedere alla modalità osservatore solo se i tuoi scudi sono almeno 99.

B) Osservatore vagabondo

In questo sottomenu puoi selezionare il giocatore che desideri osservare attraverso la modalità osservatore vagabondo. La selezione di questo menu ti darà un elenco dei giocatori attualmente presenti nella partita. Per avviare la modalità a cavallo di un giocatore, evidenzia il loro nome di pilota e attiva (premi il tasto Invio). Se selezioni te stesso, ciò terminerà la sessione della modalità osservatore.

4) Sfondo su schermo

In questo menu puoi attivare o disattivare lo sfondo del menu su schermo. Per attivare o disattivare questa opzione, seleziona Attiva o Disattiva dal sottomenu "Sfondo" e imposta (premi il tasto Invio). La voce a cui punta la freccia è lo stato attuale dell'opzione.

5) Livello nome collimatore

Questo comando determina se i nomi dei giocatori sono visibili sul collimatore. Nota che queste impostazioni sono soggette alle limitazioni imposte dal server; vedi "Massimo livello nome collimatore" in precedenza. Esistono tre opzioni:

Nessuno - Se questa è l'impostazione, nessun nome apparirà sul collimatore.

Solo squadra - Se si gioca una partita di squadra, i nomi dei compagni di squadra del giocatore appariranno sul collimatore, ma i nomi degli avversari non appariranno. In una partita non di squadra, questa opzione è equivalente a Nessuno.

Completo - I nomi di tutti i giocatori appariranno sul collimatore.

6) Attiva/disattiva logo delle navi

Attiva e disattiva la rappresentazione dei logo sulle navi dei giocatori.

7) Menu Statistiche della partita su file

Questo menu contiene le opzioni e i comandi che hanno a che fare col salvataggio delle statistiche della partita su file. Questo file sarà posto nella directory /netgames del computer su cui hai installato Descent 3.

A) Salva statistiche su file

L'attivazione di questo comando salverà immediatamente le statistiche attuali su file. Per attivare, evidenzia questo comando e premi il tasto Invio.

B) Salva automaticamente alla fine del livello

Questo sottomenu è usato per attivare o disattivare il salvataggio automatico delle statistiche al termine del livello. Per attivare o disattivare questa opzione, seleziona Attiva o Disattiva dal sottomenu di "Salva automaticamente alla fine del livello" e imposta (premi il tasto Invio). La voce a cui punta la freccia è lo stato attuale dell'opzione.

C) Salva automaticamente allo scollegamento

Questo sottomenu è usato per abilitare o disabilitare il salvataggio automatico delle statistiche allo scollegamento dalla partita. Per attivare o disattivare questa opzione, seleziona Attiva o Disattiva dal sottomenu di "Salva automaticamente allo scollegamento" e imposta (premi il tasto Invio). La voce a cui punta la freccia è lo stato attuale dell'opzione.

8) Menu Informazioni sul giocatore

Questa opzione ti consente di scegliere un giocatore attualmente nella partita e visualizza sullo schermo le informazioni sul giocatore. Contiene informazioni quali quelle relative alla squadra di appartenenza (solo partite di squadra), il numero di giocatore, l'indirizzo di rete, la nave che sta usando e il tempo totale nella partita. Dopo aver terminato di usare le informazioni visualizzate, seleziona e imposta lo stesso pilota (o seleziona <nessuno>) e il display scomparirà.

9) Menu Informazioni sulle partite di rete

Questa opzione attiva o disattiva la visualizzazione di informazioni dettagliate sulla partita di rete attualmente in corso di svolgimento. Questo display contiene informazioni quali il nome della partita, la missione in corso, la partita multigiocatore che si sta svolgendo, la soglia di pacchetti al secondo, il numero massimo di giocatori ammessi nella partita, il limite di tempo per livello (se abilitato), il punteggio da raggiungere per livello (se abilitato) e il tempo di ripristino dei bonus. Per attivare o disattivare questa opzione, seleziona Attiva o Disattiva dal sottomenu "Informazioni sulle partite di rete" e imposta (premi il tasto Invio). La voce a cui punta la freccia è lo stato attuale dell'opzione.

10) Filtri dei messaggi del collimatore

A) Messaggi di uccisione

Questo menu ti consente di cambiare il formato dei messaggi mostrati sul collimatore quando un giocatore muore. Le opzioni sono Nessuno, che disabilita i messaggi, Semplice ("A ha ucciso B") e COMPLETO, che abilita la visualizzazione di messaggi più fantasiosi.

B) Menu dei messaggi statistici del collimatore

Questa opzione attiva e disattiva la visualizzazione dei messaggi statistici del collimatore, possibili dopo che un giocatore registra un'uccisione. Per attivare o disattivare questa opzione, seleziona Attiva o Disattiva dal sottomenu di "Informazioni sulle partite di rete" e imposta (premi il tasto Invio). La voce a cui punta la freccia è lo stato attuale dell'opzione.

11) Menu Cambia squadre (solo per partite di squadra)

Questo menu ti consente di cambiare la squadra attualmente attiva. È più di una richiesta di cambio della squadra, poiché il server può negare la richiesta se l'opzione di consentire il cambiamento della squadra è disattivata (o la partita multigiocatore non lo consente, per esempio, in una partita CTF, se hai una bandiera e cerchi di cambiare squadra, la richiesta non sarà accettata).

12) Menu Esci

Esce dal menu su schermo.

COMANDI DI CONTROLLO MULTIGIOCATORE

Ecco una lista di comandi che puoi assegnare a Descent 3, sia alla tua copia del gioco che al server, mentre partecipi ad una partita multigiocatore o mentre usi un server dedicato. Per immettere un comando, premi il tasto F8, quindi digita il comando e premi Invio. Per esempio, per mostrare le informazioni sul giocatore per il giocatore 0, dovrai premere F8, quindi digitare: $playerinfo 0 e quindi premere Invio. Molti di questi comandi sono disponibili dal menu multigiocatore F6, che è disponibile durante la partita. Se usi un server dedicato, dovrai digitare questi comandi, poiché il menu multigiocatore non sarà disponibile.

Elenco dei comandi

$allowteamchange
[Solo sul server]
Attiva e disattiva il permesso ai client di cambiare squadra.
Uso: "$allowteamchange <off/on>"

$autobalance
[Solo sul server]
Disattiva o attiva la possibilità per il server di inserire automaticamente nuovi giocatori nella squadra.
Uso: "$autobalance <off/on>"

$autosavedisconnect
Attiva o disattiva il salvataggio automatico delle statistiche della partita se ti scolleghi dal server.
Uso: "$autosavedisconnect <on/off>"

$autosavelevel
Attiva o disattiva il salvataggio automatico delle statistiche della partita al termine del livello.
Uso: "$autosavelevel <on/off>"

$balance
[Solo sul server]
Bilancia automaticamente le squadre, in base all'esperienza.
Uso: "$balance"

$ban

[Solo sul server]

Impedisce l'accesso di un giocatore dalla partita.

Uso: "$ban <numg>"

$banlist

[Solo sul server dedicato]

Elenca i giocatori interdetti dalla partita assieme al loro numero di interdizione, che può essere usato per rimuovere l'interdizione.

Uso: "$banlist"

$changeteam

[Solo sul server]

Assegna un giocatore ad una squadra.

Uso: "$changeteam <numg> <nome_squadra>"

$endlevel

[Solo sul server]

Termina il livello.

Uso: "$endlevel"

$help

[Solo sul server dedicato]

Visualizza informazioni della Guida per i comandi di input.

Uso: "$help [comando]"

$hudnames

Imposta il livello personale per il filtro del nome del collimatore.

Uso: "$hudnames <full/team/none>"

NOTA: Puoi impostare il livello Callsign del collimatore solo fino al livello a cui si trova il server. Quindi, se il server autorizza solo le squadre, non potrai impostare a completo (full)

$kick

[Solo sul server]

Espelle un giocatore dalla partita.

Uso: "$kick <numg>"

$killmsgfilter

Imposta il filtro del messaggio di uccisione, per lo stile di messaggi desiderato.

Uso: "$killmsgfilter <full/simple/none>"

$netgameinfo

Visualizza le informazioni sulla partita di rete

$observer

Se lo imposti a 'on' (attivo), ti porta in modalità osservatore, altrimenti ti riporta alla modalità normale.
Uso: "$observer <on/off>"

$piggyback

Ti porta alla modalità osservatore a cavallo. "$piggyback <numg>"

$playerinfo

Visualizza informazioni su un giocatore.
Uso: "$playerinfo <numg>"

$players

[Solo sul server dedicato]
Visualizza un elenco dei giocatori nella partita, con i rispettivi numeri di giocatore.
Uso: "$players"

$rehash

[Solo sul server]
Legge di nuovo i file hosts.allow e hosts.deny. Prima scorre quelli precedenti e li ricarica.
Uso: "$rehash"

$removeban

[Solo sul server dedicato]
Rimuove l'interdizione da un giocatore, dato il numero ad esso associato da $banlist.
Uso: "$removeban <giocatore>"

$savestats

Salva immediatamente su file le statistiche della partita.
Uso: "$savestats"

$scores

Visualizza i punteggi o le statistiche della partita.
Uso: "$scores"

$serverhudnames

[Solo sul server]
Imposta il massimo filtro del nome del collimatore permesso per i client.
Uso: "$serverhudnames <full/team/none>"

$setgoallimit
[Solo sul server]
Cambia il limite di obiettivi per il livello.
Uso: "$setgoallimit <punti>"

$setmaxplayers
[Solo sul server]
Imposta il massimo numero di giocatori consentiti nella partita.
Uso: "$setmaxplayers <conteggio>"

$setpps
[Solo sul server]
Cambia la soglia di pacchetti al secondo (Packets Per Second, PPS) della partita
Uso: "$setpps <pps>"

$setrespawntime
[Solo sul server]
Cambia il tempo di ripristino dei bonus nel livello.
Uso: "$setrespawntime <secondi>"

$setteamname
[Solo sul server]
Cambia il nome di una squadra.
Uso: "$setteamname <num_squadra> <nuovo_nome_squadra>"

$settimelimit
[Solo sul server]
Cambia il limite di tempo per il livello.
Uso: "$settimelimit <minuti>"

$statmsgs
Attiva o disattiva i messaggi statistici casuali.
Uso: "$statmsgs <on/off>"

$team
Cambia le squadre per te.
Uso: "$team <nome_squadra>"

ALTRE FUNZIONI MULTIGIOCATORE

Visualizzazione statistiche

Premendo F7 durante una partita multigiocatore visualizzerai le statistiche sulla partita attuale, comprese le uccisioni, le morti, i suicidi, il tempo della partita, ecc. Usa Pagina Su e Pagina Giù per scorrere l'elenco.

Segnapunti

In modalità multigiocatore, a ciascun giocatore sono assegnati due segnapunti. Questi possono essere inseriti nel livello e quindi usati per trovare il modo di spiare i tuoi avversari. Usa i tasti Maiusc-F1/F2 per visualizzare l'azione dai segnapunti inseriti.

File hosts.allow/deny

Puoi controllare a quali macchine è consentito l'accesso alla tua partita elencando gli indirizzi IP nei file hosts.allow e hosts.deny files. Questi file opzionali contengono elenchi di indirizzi IP, uno per riga, che determinano se alle macchine che usano questi indirizzi IP sarà consentito o negato l'accesso alla partita. Questi file si trovano nella directory Netgames.

AUTOEXEC.DMFC

Ogni volta che ti unisci o avvii una partita, Descent 3 cercherà un file denominato AUTOEXEC.DMFC nella directory Netgames. Se questo file è trovato, la partita leggerà un elenco di comandi di controllo Multigiocatore dal file e li eseguirà immediatamente. Puoi usare questo file per specificare opzioni che desideri impostare ogni volta che giochi una partita.

FIREWALL E PROXY

Puoi giocare una partita di rete Descent 3 su Internet da dietro un firewall o usando un proxy, se puoi comunicare ai tuoi amministratori di rete di aprire le seguenti porte:

UDP 2092
TCP 7170

In caso di problemi, esegui il programma NETTEST.EXE compreso nella directory Demo 2 di Descent 3. Verificherà che la tua configurazione di rete e di firewall sia operativa e ti darà ragioni specifiche su qualsiasi problema riscontrato. Puoi ottenere aiuto attivando il programma e digitando

NETTEST.EXE --HELP per alcune informazioni sul suo uso.

USO DI UN SERVER DEDICATO

Se sei abbastanza fortunato da avere un computer di riserva sulla tua rete che nessun usa, mettilo al lavoro! Impostalo come server dedicato Descent 3. Ciò può aumentare la velocità dei giochi di rete per tutti i client.

Per avviare un server dedicato, installa Descent 3 sulla macchina e nella scheda Varie durante l'impostazione digita:

-dedicated dedicated.cfg

dove "dedicated.cfg" è il nome del file della configurazione del server dedicato. Si tratta di un file che puoi configurare da solo con vari comandi. I comandi sono:

PPS <num> -	Imposta i pacchetti al secondo per cui il server trasmette. Dovrà essere il numero di pacchetti che il server può gestire; i client imposteranno i propri limiti in base alle loro connessioni.
Timelimit <num> -	Durata (in minuti) di ciascun livello
Killgoal <num> -	Termina il livello dopo questo numero di uccisioni
RepsawnTime <num> -	Durata (in secondi) del ripristino dei bonus
Gamename <string> -	Il nome della partita
MissionName <string> -	La missione che stai giocando
ScriptName <string> -	Il nome della partita di rete che desideri
ConnectionName <string> -	Il nome della connessione che desideri
MaxPlayers <num> -	Il numero massimo di giocatori nella partita
Say <string> -	Il messaggio inserito è visualizzato sulla schermata di tutti
SendRotVel <num> -	Se impostato ad 1, esegue l'interpolazione omogenea nelle rotazioni della nave.
MultiSettingsFile <string> -	Carica il file specified.mps (impostazioni multigiocatore).
DisallowPowerup <string> -	Nega il permesso del bonus denominato per le partite di rete.
AllowPowerup <string> -	Consente il bonus denominato nelle partite di rete.
PXOUsername <string> -	Specifica una id utente in linea Parallax con cui collegarsi.
PXOPassword <string> -	Specificare una password in linea Parallax.
BrightPlayers <num> -	Se impostato ad 1, rende tutte le navi completamente luminose.
Peer2Peer <num> -	impostato ad 1, usa il modello di rete paritetico
AccurateCollisions <num> -	Se impostato ad 1, usa il rilevamento delle collisioni accurato poligonale.

Permissible <num> -	Se impostato ad 1, il server dedicato usa l'architettura di rete ammissibile client-server descritta nella sezione Opzioni multigiocatore.
AllowRemoteConsole <num> -	Se impostato ad 1, il server può essere amministrato in remoto tramite Telnet.
RemoteConsolePort <num> -	Specifica il numero di porta TCP da usare per amministrare il server in remoto. La porta predefinita è 2092.
ConsolePassword <string> -	Specifica la password richiesta per amministrare il server dedicato. Se non è specificata alcuna password, per accedere al server non sarà richiesta una password.
AllowMouselook <num> -	Se impostato ad 1, i giocatori possono usare comandi con lo stile del mouse.
PXOHostingLobby <string> -	Nome del corridoio in cui questo server dovrà apparire. Per esempio '#Lobby_1' o 'globale' per apparire in tutti i corridoi pubblici. Se desideri che la partita appaia in un corridoio PXO privato, inserisci un segno + prima del nome. Per esempio '+Kevlars_lobby'

Inoltre, puoi digitare i seguenti comandi durante lo svolgimento della partita:

Quit
Endlevel
Say <message>

I comandi Quit ed Endlevel terminano, rispettivamente, la partita e il livello. Il comando Say invia un messaggio a tutti i giocatori nella partita.

NOTA: La prima riga del file di configurazione del server deve essere: [server config file]

Un esempio di file di configurazione per un server dedicato potrebbe essere:

```
[file config: server]
PPS=8
TimeLimit=10
KillGoal=0
RespawnTime=60
GameName=Dedicated Server!
MissionName=taurus.d3l
Scriptname=Anarchy
```

ConnectionName=Parallax Online
PXOUsername=myloginname
PXOPassword=mypassword
PXOHostingLobby=global

Nel gioco è incluso un esempio di file di configurazione del server. Si chiama "dedicated.cfg" e puoi trovarlo nella stessa directory del gioco.

Per ridurre il tempo di CPU che il server dedicato impiega, limiterà come impostazione predefinita l'elaborazione a 30 quadri al secondo. Se desideri regolare il limite della frequenza, puoi farlo utilizzando l'opzione della riga di comando "-framecap <FPS>", che imposterà il numero di quadri al secondo (Frame Per Second, FPS) al valore specificato.

Se vuoi avviare un server su di una porta diversa da quella predefinita, puoi specificare "+port <porta>" sulla riga di comando, laddove <porta> specifica la porta che desideri usare. I server che operano su porte alternative funzioneranno normalmente su PXO. In questo modo è possibile far funzionare più server dedicati su di un'unica macchina (se è abbastanza potente).

RICONOSCIMENTI

DESCENT™ 3 SVILUPPATO DALLA OUTRAGE ENTERTAINMENT

Direzione progetto
Matt Toschlog

Produzione
Craig Derrick

Direzione artistica e design
Sean Lynn, Lead
Mark Dinse
Dan McMillan
Josh Foreman
Matt Long
Luke Schneider

Programmazione
Matt Toschlog, Lead
Jason Leighton
Chris Pfeiffer
Samir Sinha
Kevin Bentley
Nate Goudie
Jeff Slutter

Animazione
Doug Brooks, Lead
Chris Claflin
Chris Hayes
Dan McMillan

Effetti sonori e musica
Jerry Berlongieri

Collaudo
Andy Crosby, Lead
Steve Buckley
Demian Linn
Shawn McMillan

Sostegno amministrativo
Laurie Ford

Sostegno sistemi
Jay Chrispen

Modelli aggiuntivi e sviluppo artistico
Brent Feeman
Vector Graphics
Infografica

Visita la Outrage Entertainment all'indirizzo:
http://www.outrage.com

Outrage ringrazia:

3Dfx, AMD, ATI, Canopus, Creative Labs,
Diamond Multimedia, Dolby Labs, Intel,
MadCatz, Matrox, Metabyte, Microsoft,
NEC, Nvidia, S3, Saitek, Wicked3D

Volition, Inc.
Leaping Lizard Software
Sonic Foundry
Chris Hecker
Brian Hook
Alisa Baker
Mark Jolley
Bob Seestadt
Michael Gold,
Doug Rogers & Sim Dietrich
Howard Jacob & Eddie Banks
Nora Belavic
Clavia Musical Instruments
Armadillo Enterprises
Chris Moulios
TJ Martin
Jonathan Hoffberg
Heiko Herrmann
and the rest of our Beta Testers
Victoria Green
Kate Oleksiak
Carol Breznai
William Calhoun & Dennis Calhoun
Anissa Pelchat, Mike & Connie Lynn
John Anderson

RICONOSCIMENTI

The 8-Ball Saloon
Diana Taur-McMillan
Niel Lockhart
Stacie Foreman and Lelia Foreman
Emily Glowacki
Tom & Deb Smith
ImsaDudes
Leigha Lafleur
Schrodinger T. Cat
Jocelyn Lloyd
Sandy, Randy, Donna, Adolph, and Hazel Jedryczka
Christopher Karath
Dianna Bentley
Zabrina Goudie
Dave Regelsky
Allison Reidler
Johnnie, Camile, and Edison Brooks
The Claflin family and Erin McLarney
The Hayes family
Joe, Elly & Kate Crosby
Kay & Jack Harris
Kimberly Hamilton

INTERPLAY PRODUCTIONS

Vicepresidente dello sviluppo prodotti
Trish Wright

Produttore esecutivo Tantrum
Alan Pavlish

Produttori
Jeff Barnhart
Bill Dugan
Raphael Hernandez

Produttori di linea
Brandon Lang
Chris Benson

Primo collaudatore
Darrell "The Maestro" Jones

Collaudatori
Tim "Cthulhu" Anderson
Primo "Proxi" Pulanco
Tony "Wardog" Piccoli
Jeremy "Sweeney" Seely
Dave "The Streaker" Fleischmann

Tecnici di compatibilità
Derek Gibbs
Dave "LD" Parkyn
Josh "Crow" Walters
Jack Parker

Direttore dell'ufficio marketing
Stacy Bremmer

Pubbliche relazioni
Lisa Bucek

Direttore del movimento
Sherry LaVertu

AUDIO PER L'ANIMAZIONE

Supervisione progettazione suono e rimissaggio
Charles Deenen

Progettazione/revisione suono
David Farmer
Ann Scibelli
Eric Lindemann

Musica
Tim Jones

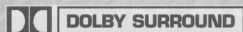
Supervisione aggiuntiva musica
Rick Jackson
Foley Artists
Sean Rowe

Revisione Foley
Caron Weidner

RICONOSCIMENTI

Missaggio Foley
Eric Thompson

Rimissaggio
in Interplay

DOLBY SURROUND

Direzione/casting VO
Chris Borders

Direzione VO
Andrea Romano

Revisione VO
Stephen Miller
Chris Borders

Curatore audio
Gloria Soto

Servizi video
Dan Williams
Bill Stoudt
Dave Cravens

CAST

George Del Hoyo
David Warner
Adrienne Barbeau
Maurice La Marche
Carol Bilger
Danny Wells
Charlie Rockett
Britta Hudson

LOCALIZZAZIONI

Manager internazionale di prodotto
Tom Decker

Traduzioni
JBI Localization

Traduzioni aggiuntive/ controllo qualità
Marina Bermon
Rafael Lopez
Olaf Becker

Audio per sequenze animate
SPG Studios, Burbank CA

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Kendra Namekawa, Valerie Jones
Bama, KoolBear, Solidair
MasterDescent, EyeRate, Eagle
Mad, 10m, serpent7, Dr Payne
Kuman, Sup, Tetrad, Merlin
CajunAce, Solr_Flare
Descenter, Cathrope

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Producer
Sarah Thompson

Quality Assurance Manager
Phil McDonnell

Lead Tester
Jamie Toghill

Testers
Steve Frazer
Roy Gay
Drew Waldegrave
Philip Matthews

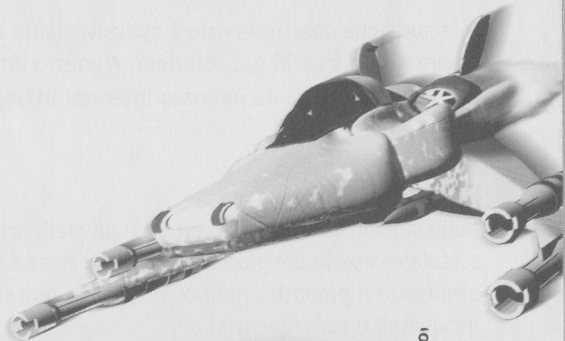
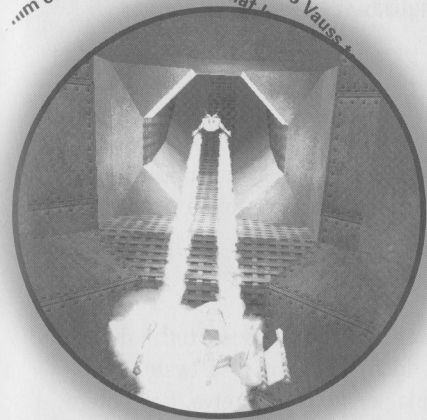
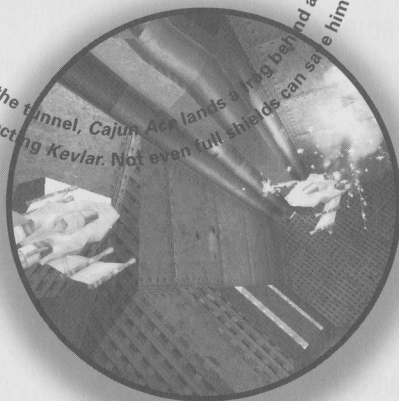
Senior Product Manager
Hayley Emberey

Product Manager
Sarah Seaby

Packaging Design:
A Creative Experience, London

UN CAMPIONATO DA $50,000

Nel 1995, Descent 3 ha fissato lo standard per il gioco multiplayer. Fu il primo gioco a permettere di giocare in 4 contemporaneamente in deathmatch 3D a 360 gradi. Per continuare la tradizione, Descent 3 porta l'esperienza su nuovi livelli. Per il lancio di Descent 3, stiamo cercando il miglior pilota di Descent 3 del mondo.Con un primo premio di 50,000 $ e un PC configurato come la miglior macchina da gioco di Gateway™...

PENSI DI AVERE LA STOFFA?

SE DISTRUGGI I TUOI AMICI,... CON 50,000$ TE NE PUOI COMPRARE DI NUOVI!

FOR MORE DETAILED INFORMATION AND TO REGISTER VISIT WWW.INTERPLAY.COM/DESCENT3/FTOUR.HTML

(NO AIR TICKET PROVIDED OUTSIDE THE U.S.)

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: **02/4130345**
Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18.

E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:
ª negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
ª tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato
ª le caratteristiche dell'hardware utilizzato
ª le versioni dei driver installati

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni. A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: **http://www.halifax.it**

GARANZIA

Nello sfortunato caso di un errore o un malfunzionamento imputabile al cd, riconsegnate la scatola completa del gioco, insieme alla ricevuta d'acquisto, presso il luogo in cui avete acquistato il prodotto. Halifax e Interplay non si assumono alcuna responsabilità per danni incidentali o consequenziali.

PROIBITA LA COPIA

Questo software e il relativo manuale sono copyright di Interplay Productions e tutti i diritti sono riservati; sono pertanto protetti dalle leggi sul copyright riguardanti il software. Non potete effettuare copie del software, eccetto una sola copia per motivi di riserva. Non potete affittare, noleggiare, prestare, distribuire, sublicenziare o trasferire in qualunque altro modo questo software (o una sua copia) se non sotto esplicito permesso di Interplay Productions Ltd. Non potete modificare, adattare, tradurre, o creare lavori derivati da questo software, né scomporre, invertire la struttura, smantellare o ricavare il codice sorgente da, tutto o una singola parte del software o qualunque cosa qui acclusa o permettere di farlo a una qualunque terza parte.

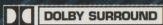
AVVISO

Interplay si riserva il diritto di effettuare modifiche o miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza preavviso.

SITO WEB DI INTERPLAY

Benvenuto alla Interplay Web! Siamo una ditta che si dedica alla produzione di software d'intrattenimento innovativi e di alta qualità e, in quanto tale, ci impegniamo sempre per essere all'avanguardia. Questo sito Web è l'ultimo esempio degli sforzi compiuti per fornirti maggiori informazioni e opportunità. Siamo una ditta di giocatori fanatici e ci fa piacere l'idea di avere giocatori da ogni parte del mondo che si mettono in comunicazione cibernetica per ottenere informazioni sulle nostre ultime produzioni. Nessuna promozione, nessuna campagna pubblicitaria, ma solo grandi giochi. Per farlo funzionare, il nostro obiettivo è di mantenere il sito fresco e aggiornato e renderlo un posto dove puoi fornirci i tuoi giudizi sui nostri giochi. Allora utilizza le opzioni per i commenti su queste pagine e fatti sentire. Divertiti con il nostro sito Web, esplora tutte le diverse aree che possiamo offrirti e ricontattaci al più presto. Controlla il nostro sito nelle settimane e nei mesi a venire; introdurremo aree nuove ed emozionanti.

E ancora una volta, benvenuto!"
Brian Fargo

MN-W95-778-IT

SoftwareForPCs.com

www.interplay.com